LE N° 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR **PC**

joystick NUMÉRO 86 • 38 F

joystick

NUMÉRO 86 • OCTOBRE 1997

www.joystick.fr

Test exclusif !
RIVEN
la suite de MYST

Total Annihilation
LE NOUVEAU
Command & Conquer

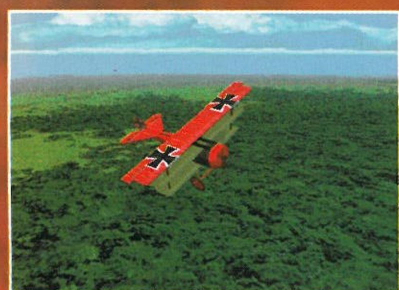
LES TESTS
Lands of Lore 2,
Hexen II,
Shadow of the Empire,
Les Boucliers de Quetzalcoatl (Baphomet 2), etc.

CONSTRUCTOR
Sim Destroy

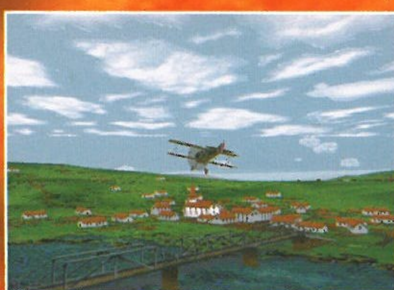
SALON ECTS
10 Pages de **NEWS BRÛLANTES**



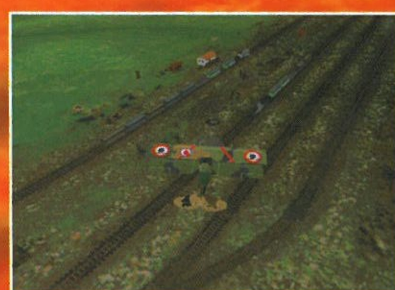
NUMÉRO 86 • OCTOBRE 1997 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



Volez à bord de 22 avions de légende
modélisés dans leurs moindres détails



Plus de 60 000 km² de terrain calculés
avec la technologie 3-Space™



Une intelligence artificielle qui crée un
environnement réellement vivant autour de vous

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

PREVIEWS PC





34 Salon ECTS.
Après le très prometteur E3 de cet été, Joy est allé jouer les Sherlock Holmes à Londres pour l'European Computer Trade Show. Nos angoisses les plus prononcées se confirment : la hotte déborde, les rennes déposent un préavis de grève et le Père Noël n'est pas content. Haha ! On l'attend de pied ferme.

50 Top Hard.
La nouvelle rubrique du "boucher" de Joy. Vous dites votre prix, et le boucher vous taille dans le lard une bonne grosse config. bien pansue. Ce mois-ci, il nous a d'ailleurs concocté trois sympathiques configs maison, robustes et avec des composants dignes de confiance. À vos tournevis !





54 Patches 3D.
L'ambition de cette nouvelle rubrique est de vous tenir au courant de l'actualité soft et hardware des cartes 3D, mais aussi de faire le point sur la sortie des derniers patches 3D. Ce mois-ci, nos deux vieilles connaissances, Madame 3Dfx et Monsieur PowerVR, ne font plus tapisserie : deux chipsets 2D se sont enfin penchés sur leur sort.

62 Tests.
Quel point commun entre Riven, Total Annihilation, Dark Reign et Shadows of the Empire ? Les tests, coco, les tests. Et quel rapport entre Lands of Lore 2, Outpost 2 et Hexen 2 ? Les tests, toujours les tests. Hum, très bon, le coup des tests, coco.





146 Previews.
Le flot des super-softs ne tarit pas, pour notre plus grand plaisir. Age of Empire, Myth, Sub Culture, G-Police, Close Combat 2, Zork Grand Inquisitor, pour ne citer qu'eux, vous font de l'œil dans les previews. Et si vous leur offriez une p'tite mousse ?

200 Pipole.
Vous êtes encore nombreux à faire l'erreur : on dit "Peter Molyneux" et "Georges Moulinex". Et pas l'inverse. En tout cas, pour tout savoir sur Molyneux, Bullfrog et LionHeart, ça se passe en rubrique Pipole. Là, vous pouvez pas vous gourer.

ET AUSSI...

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tel. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéphane Noël, Isabelle Lacombe, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut.
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon
Correctrice : Cécile Lando
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Riven © cyan/Redorb
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un cahier de 32 pages et un CD-ROM gratuit déposés sur la couverture, qui ne peuvent être vendus séparément. Réal. du CD-ROM : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.



VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR REFAIRE LE MONDE.

RISING LANDS


Gestion de l'économie, de la diplomatie et des alliances


Plus de 70 inventions


Des dizaines de tactiques possibles


Une profondeur de jeu gigantesque

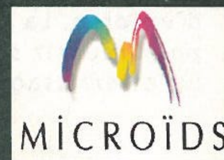
Le jour est venu pour vous de changer la face du monde avec RISING LANDS. Loin dans le futur, des années après un gigantesque cataclysme entraînant la disparition de toute civilisation, vous voilà à la tête de quelques survivants. Votre objectif, créer une Société Nouvelle et la conduire à son apogée. Mais prenez garde, de nombreux adversaires tenteront de vous faire échouer, vous devrez alors vous battre intelligemment et déployer tous vos talents de guerrier et de diplomate pour mener à bien votre mission.
Pas la peine de compter sur la chance, désormais tout repose sur vos épaules.

PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.



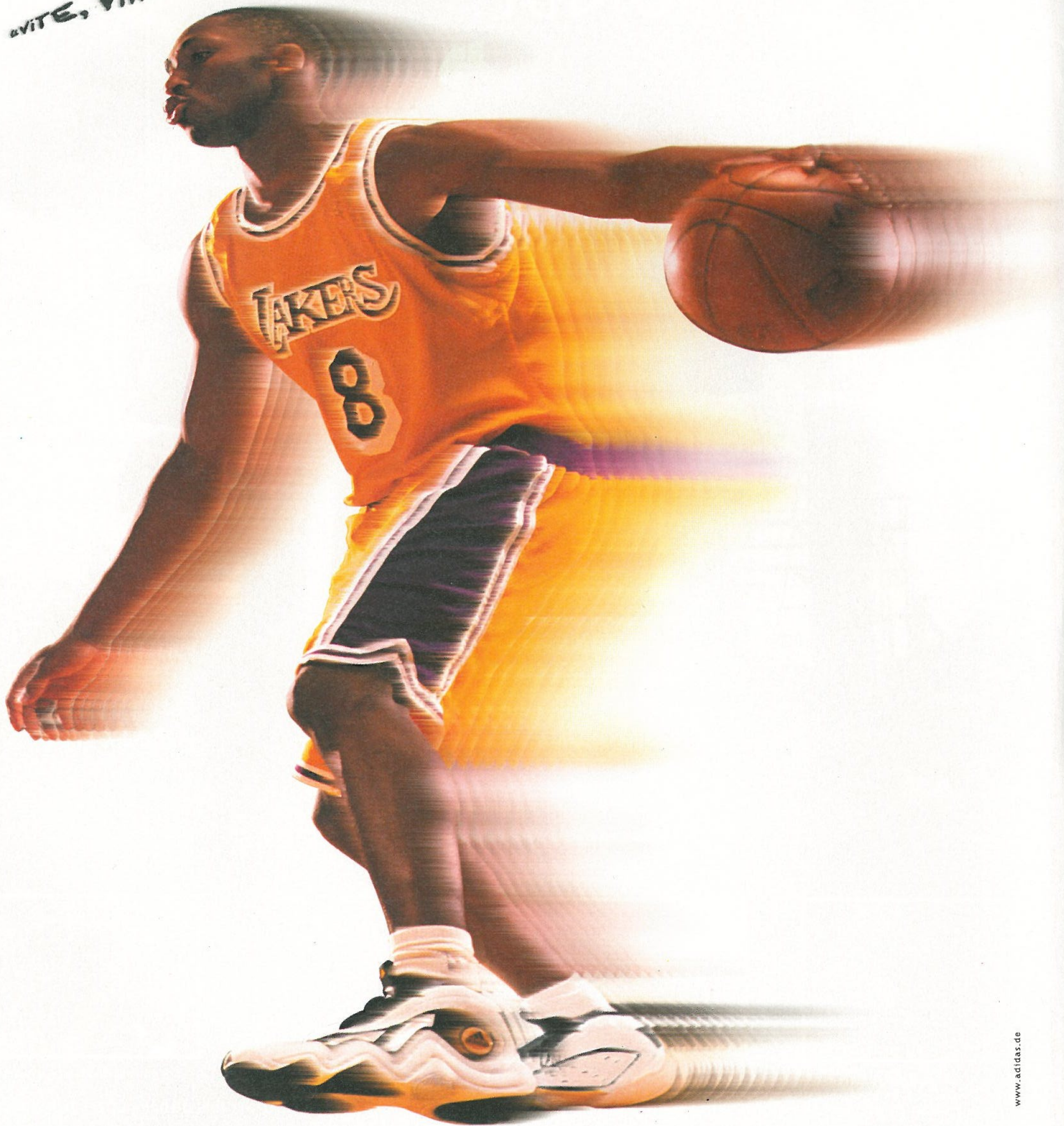
Distribution exclusive ECUDIS

MICROÏDS Tél : (33) 01 46 01 54 01
http://www.microids.com



«VITE, ViiiiiiiTE, ViiiiiiiiiiiiTE. JE JOUE ViTE.»

– KOBE BRYANT, L.A. LAKERS.



Kobe Bryant révèle le secret de son jeu et de sa vitesse d'exécution : l'adidas Equipment Elevation. Cette nouvelle chaussure révolutionnaire Feet You Wear® est conçue à l'image du pied. Ses contours arrondis permettent un contrôle plus précis lors des changements de direction sans risque d'entorse. La semelle composée de coussinets indépendants donne à Kobe la stabilité nécessaire pour réussir son fameux départ croisé. Ces coussinets anatomiques lui garantissent également un atterrissage en douceur, après qu'il ait smashé sur un vieillard de... 24-25 ans cloué au sol.

adidas®









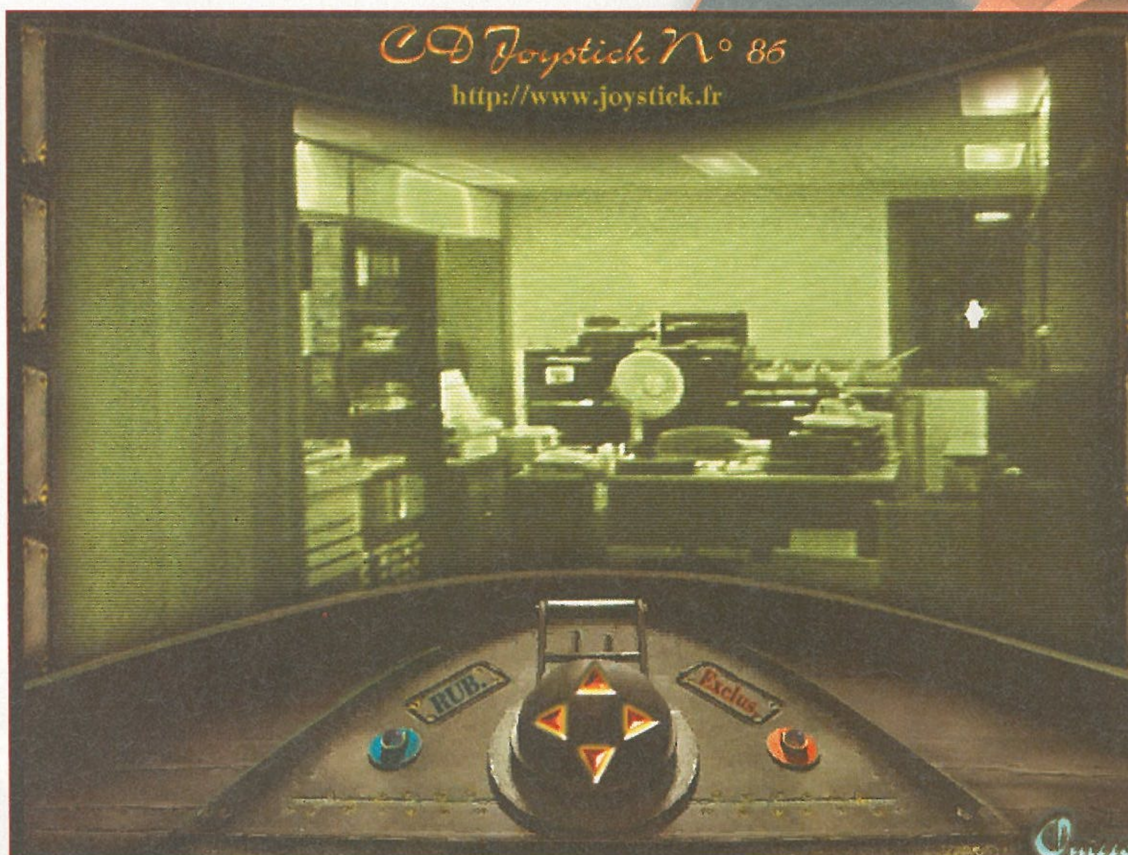



adidas
Equipment
Elevation.
FEET YOU WEAR®
LES PERFORMANCES DU PIED NU,
DANS UNE CHAUSSURE.

sommaire

Le CD du mois dernier n'était pas super au point. Il se trouve que nous avons oublié d'y mettre le programme de décompression et, du coup, il fallait décompresser tous les fichiers ZIP manuellement. De plus, la démo de F16 ne fonctionnait pas du tout. Glups. Vraiment désolé pour ce raté. Les connaisseurs ayant pu se débrouiller tout seul, j'invite les néophytes à se reporter à notre encadré Erratum et à suivre les instructions qui leur permettront d'accéder à tous les fichiers. Cela mis à part, nous avons essayer de ne rien oublier ce mois-ci (je dis "essayer" au cas où, mais j'ai regardé le CD au moins dix fois sans rien y trouver d'anormal). L'interface est assez différente de ce que vous avez connu jusque-là. Pour accéder aux rubriques, baladez-vous dans nos bureaux ou cliquez directement sur l'un des boutons RU ou EXCLU du tableau de bord. Ah oui, juste une chose, nous arrêtons momentanément le concours Pixel. Ce n'est donc plus la peine de nous envoyer vos créations. L'actualité de cette fin d'année sera très riche et nous préférons conserver le plus de place possible pour les démos. Ça va cartonner !

Jérôme Darnaudet



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 90 et d'un lecteur sextuple vitesse.

L'INTERFACE SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. Attention : l'installation et le lancement des démos depuis Windows 3.1 restent très limités et débouchent souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux Dos, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Comme vous pourrez hélas le constater, la grande majorité des démos actuelles ne fonctionnent que sous Windows 95.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problème. Cependant, pour certaines démos Dos, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous Dos pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton Démarrez de la barre des tâches puis cliquez sur Arrêter. Choisissez l'option Redémarrez sous Dos.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DIRECTX-5

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. Si l'installation de DirectX vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire DATA\SECOURS\ du CD. Attention : La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Un jeu comme G-Police ne fonctionne pas sous DirectX3, pensez donc à mettre vos fichiers à jour.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers avec l'extension ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. L'autre méthode consiste à passer par WinZip se trouvant dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuer, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment WinZip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

cd-rom n°86

ERRATUM

POUR DÉCOMPRESSER LES FICHIERS MANUELLEMENT.

De par l'absence de PKUNZIP sur le CD 85, vous n'avez peut être pas pu accéder à certaines démos et autres sharewares. Nous vous conseillons donc de passer par WIN-ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\SECOURS du CD sous les noms de WZBETA16.EXE pour la version Windows 3.1 et WZBETA32.EXE pour Windows 95. Lorsque ce shareware est installé, il vous suffit par la suite de localiser sur le CD le fichier ZIP qui vous intéresse et de double-cliquer dessus. Son contenu apparaît dès lors dans une fenêtre agrémentée d'une barre d'outils. En cliquant sur le bouton EXTRACT, WinZip vous propose de lui indiquer le répertoire de destination. Lorsque c'est chose faite, vous n'avez plus qu'à presser "OK". Fastoche, non ?

POUR LA DÉMO DE COMANCHE.

Procédez à son extraction comme indiqué ci-dessus, puis placez-vous dans le répertoire de destination. Là, cliquez sur l'exécutable qui installera la démo. Au bout d'un certain temps, un message d'erreur s'affichera dans un boîte de dialogue. Ne refermez surtout pas cette boîte. En revanche, localisez à l'aide de l'Exploreur (si vous avez un clavier Windows 95 : Touche Windows + E) le répertoire où la démo est censée s'installer et renommer ce répertoire. Revenez ensuite sur la boîte de dialogue et refermez-là. Vous pouvez ensuite lancer Comanche 3 depuis le répertoire renommé. Petite explication : lorsque le soft d'auto-extraction trouve une erreur, il le signale par une boîte de dialogues. Mais lorsqu'on la referme, il efface tous les fichiers déjà décompressés. Or, le fichier qui présente une erreur dans Comanche 3 n'a pas d'importance pour le bon fonctionnement de la démo, d'où l'astuce de renommer le dossier avant qu'il ne soit effacé par la fermeture de la boîte de dialogues.

LA DÉMO DE F1 RACING SIMULATION.

Elle ne fonctionne pas sur Cyrix. Nous ne l'avons su que trop tard, désolé. Mais rassurez-vous, la version finale sera parfaitement compatible. J'en profite pour vous donner une astuce : tapez GARAG lorsque votre voiture est abîmée. Hop, elle redeviendra toute neuve, comme par magie.



LES DÉMOS

G-POLICE

Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite l'installation de DirectX5. Carte 3D recommandée (Avec une 3Dfx, DirectX5 permet la sélection d'une résolution de 800x600 points !). Reconnaît les joysticks à retour de force.

Voici en exclu la démo du dernier jeu de Psygnosis. Avec une carte 3D, c'est l'un des plus impressionnants du moment. Ça bouge à toute vitesse et les effets visuels sont extraordinaires ! Vous pouvez vous reportez à la preview se trouvant dans le magazine pour en savoir un peu plus sur ce shoot'em up de la mort.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur GPOLICE.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPOLICE. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination (C:\JOYDEMOS\GPOLICE par défaut) et cliquez sur l'exécutable.

MODE D'EMPLOI

Flèches du Curseur : Pour diriger l'hélico.
Shift Droit : Pour avancer. Appuyez deux fois pour le turbo.
CTRL Droit : Pour reculer. Appuyez deux fois pour le turbo.
CTRL Gauche : Tir.
ALT Gauche : Aérofreins. À utiliser pour des virages rapides.
A/Z : Sélection des armes
S/X : Monter et descendre
C : Verrouiller une cible
Barre d'espace : Sélectionne différentes vues
Escape : Menu







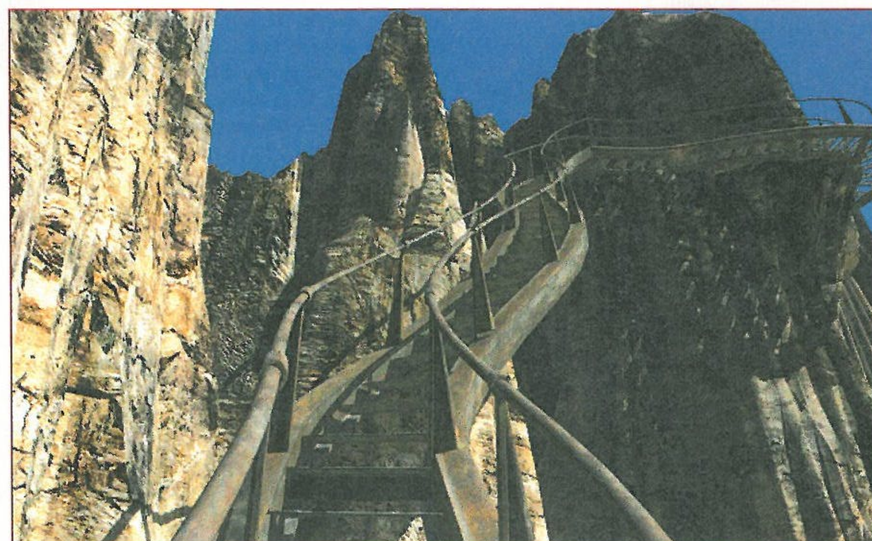
RIVEN : THE SEQUEL TO MYST

Editeur : Broderbund
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95 et Windows 3.1
Remarque : N'oubliez pas d'installer Quicktime !

En exclu mondiale, eh oui, rien que ça, voici un extrait du making-of de Riven, la suite de Myst. Les frères Miller vous expliquent ce qu'ils ont voulu faire et comment ils y sont parvenus. Là encore, vous pouvez vous reportez au test de ce magazine pour découvrir les plus belles images de jeu du monde. Ceux qui ont aimé Myst risque fort de se régaler.

LANCEMENT DE LA VIDÉO

Installez QuickTime se trouvant dans le répertoire \DATA\QTWSETUP. Pour Windows 95, cliquez sur QT32INST.EXE et sur QTINSTAL.EXE pour Windows 3.1. La vidéo RIVEN.MOV se trouve dans le répertoire \DATA du CD.





LES DÉMOS

BARRAGE

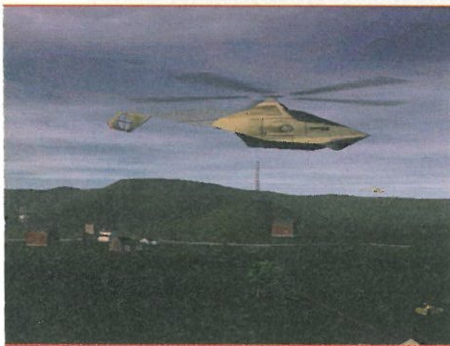
Editeur : MangoGrits
Distributeur : En attente
Système : DOS & Windows 95
Remarque : 3Dfx obligatoire !

LANCEMENT DE LA DÉMO

liquez sur BARRAGE.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BARRAGE. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination (C:\JOYDEMOS\BARRAGE par défaut) et cliquez sur SOUND.BAT ou NO_SOUND.BAT selon que vous désirez la démo avec ou sans le son. Attention, si SOUND.BAT ne marche pas, essayez NO_SOUND.BAT. Pour les utilisateurs de Windows 3.1, retournez sous DOS et lancer la démo depuis le Dos.

MODE D'EMPLOI

De par le grand nombre de touches utilisables dans la démo, reportez-vous au menu d'aide intégré à la démo en pressant la touche F1. Attention, cette démo est un peu longue à démarrer, c'est normal.



CONSTRUCTOR

Editeur : Acclaim
Distributeur : Acclaim
Système : DOS & Windows 95

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur CONSTRUC.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\CONSTRUC. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination (C:\JOYDEMOS\CONSTRUC par défaut) et cliquez sur INSTALL.EXE. Sous Windows 3.1, retournez sous Dos et lancer INSTALL.EXE depuis le DOS.

MODE D'EMPLOI

Aïe. Ben à vrai dire, je ne vois pas trop comment vous aider. Si vous connaissez SimCity, vous devriez pouvoir vous débrouillez seul. En gros, vous devez construire le plus vite possible une usine à bois et y envoyer des ouvriers. De fil en aiguille, vous construirez une ville, comme dans le jeu suscité. Le truc sympa, c'est que votre ville va être vite envahie de zonards et vous devrez engager des mecs pour les buter, pour pourrir la vie de vos voisins... Bref, il y a de quoi faire.

BUCCANEER

Editeur : SSI
Distributeur : Mindscape
Système : Windows 95
Remarques : DrectX5 oligatoire.
Carte 3D en option.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur BUCDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BUCDEMO

MODE D'EMPLOI

Nous avons fait une petite erreur sur la pochette du CD en vous signalant que cette démo était jouable alors qu'elle ne l'est pas. Mille excuses pour cette fausse information.
Après avoir sélectionné les personnages, vous assisterez à une bataille. Voici les touches utilisables.
F1 : Pause
SHIFT : Accélère le temps
ESC : Retour au menu principal
F2 : Bascule entre la version 3D accélérée et non accélérée (pour les cartes 3D)
ENTREE : Change de vue
ESPACE : Aide

DUNGEON KEEPER

Editeur : Bullfrog
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur DKEEPER.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\DKDEMO. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination et cliquez sur KEEPER95.EXE

MODE D'EMPLOI

Cette démo comporte un tutorial destiné à vous apprendre à utiliser le produit. Hélas, tout est en anglais. Mais ce n'est pas trop difficile à comprendre pour peu que l'on ait un semblant de notion de la langue de Shakespeare. Vous pourrez également redéfinir les touches.

HARDCORE 4X4

Editeur : Gremlin
Distributeur : Funsoft
Système : Windows 95
Remarque : DirectX obligatoire. Carte 3Dfx ou Power VR recommandée.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\HARDCORE

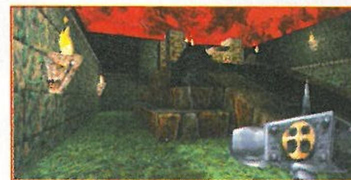


MODE D'EMPLOI

F5 : 320x200 - 256 couleurs
F6 : 640x400 - 256 couleurs
F7 : 320x200 - milliers de couleurs
F8 : 640x400 - milliers de couleurs
Alt-Enter - Toggle Window/ Full Screen
Pendant le jeu :
Flèche du curseur : Déplacement de la voiture
H : Passe une vitesse
N : Rétrograde une vitesse
, : Turbo Boost
I : Change de camera
J : Change le nombre de détails
F1 : Affichage objets marche/arrêt
F2 : Ciel 3D (lent)/2D (rapide)
F4 : Plein écran
F6 : Augmente la résolution
F5 : Baisse la résolution
Alt-F4 : Quitter

HEXEN 2

Editeur : Activision
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95
Remarque : Carte 3D avec drivers OpenGL recommandée.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur HEXEN2.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEXEN2. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination, cliquez sur le dossier INSTALL, puis sur SETUP.EXE

MODE D'EMPLOI

Touches du curseur : Déplacement
SHIFT + curseur : Courir
ESPACE : Ouvrir les portes
F4 : Redéfinir les touches
A/Z : Regardez en haut ou en bas.
ALT + curseur : Se déplacer latéralement
CTRL : Tir.

THE LAST EXPRESS

Editeur : Redorb
Distributeur : UbiSoft
Système : DOS & Windows 95



LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur EXPDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\LASTEXP. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination, cliquez sur EXPRESSW.EXE pour la version ou Windows 95 ou bien tapez EXPRESS.EXE sous Dos.

MODE D'EMPLOI

Reportez-vous au fichier README.TXT disponible après l'installation.

MASS DESTRUCTION

Editeur : BMG
Distributeur : BMG Interactive
Système : DOS

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur MASSDEST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MASSDEST. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination, cliquez sur INSTALL.EXE. Sous Windows 3.1, retournez sous DOS et tapez INSTALL.EXE

MODE D'EMPLOI

Flèches du curseur : Pour se déplacer
ESPACE : Tir



LES DÉMOS

PACIFIC GENERAL

Editeur : SSI
Distributeur : Mindscape
Système : Windows 95
Remarque : DirectX obligatoire.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\PACIFIC du CD.

MODE D'EMPLOI

Reportez-vous au fichier README.TXT disponible après l'installation

PANZER GENERAL 2

Editeur : SSI
Distributeur : Mindscape
Système : Windows 95
Remarque : DirectX obligatoire.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\PG2DEMO du CD.

MODE D'EMPLOI

Reportez-vous au fichier README.TXT disponible après l'installation.

WORLDWIDE SOCCER 98

Editeur : Sega
Distributeur : Sega
Système : Windows 95
Remarque : DirectX obligatoire.

LANCEMENT DE LA DÉMO

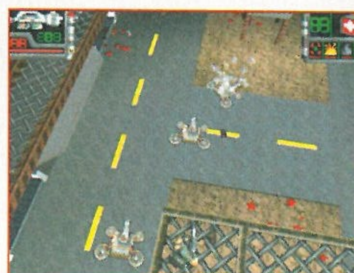
Cliquez sur WWSOCCER.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SOCCER. Une fois les fichiers décompressés, placez-vous dans le répertoire de destination et cliquez sur WWS.EXE.

MODE D'EMPLOI

Pour plus de détails, voir les touches à l'intérieur du jeu.

TAKE NO PRISONER

Editeur : Red Orb
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95
Remarque : DirectX obligatoire. Carte 3D recommandée.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\TNPDEMO.

MODE D'EMPLOI

Tapez la touche F1 à l'intérieur du jeu pour une aide complète sur les touches à utiliser.

WARLORDS 3

Editeur : Red Orb
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite l'installation de DirectX.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur le programme SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARLORDS du CD.

MODE D'EMPLOI

Il n'y a pas de touche à proprement parler vu que l'interface est entièrement graphique. Il m'est impossible de vous expliquer les règles en quelques lignes mais vous comprendrez relativement vite la manière dont il faut s'y prendre.

WAR WIND 2

Editeur : SSI
Distributeur : Mindscape
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite DirectX.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Cliquez sur WW2.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\WWIND2 du CD.

MODE D'EMPLOI

Consultez le fichier README.TXT après l'installation de la démo.

INFONIE

Un mois gratuit en connexion illimitée à Infonie et Internet et en cadeau, un CD-Rom Infogrames à choisir à la première connexion !
Infonie, c'est l'internet tout compris...
— Infonie c'est l'accès à tout Internet... plus de 350 programmes multimédia exclusifs en français pour jouer, communiquer, s'informer et se simplifier la vie !
Des jeux solo ou en réseau, des forums à la carte sur vos sujets préférés, des tchatches, des rendez-vous en ligne avec des animateurs d'Infonie, des programmes pour enfants avec Infokids, des services pratiques pour vous simplifier la vie, les actualités en direct...
Et nouveau, la Tel'Infonie pour dialoguez en duplex avec les abonnés du monde entier pour le prix d'une communication locale et le programme réservé aux adultes "Après minuit" pour les amateurs de sensations chaudes.

LES PATCHES

Dans ce répertoire, vous trouverez des mises à jour pour différents jeux.

PHARMACIE

Voilà une rubrique qui regroupe tous les utilitaires qui peuvent, un jour ou l'autre, vous sauver la vie. Accessible depuis l'interface ou plus simplement depuis le programme JOYSLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD (bouton Secours), ce répertoire vous permettra dans un premier temps d'installer des choses essentielles pour bien utiliser votre CD. Vous y trouverez ainsi un éditeur hexadécimal pour saisir les «Jeux Cracks» présents dans le Joystick Soluces, des antivirus, le programme Winzip pour manipuler facilement les fichiers ZIP et les derniers drivers pour SoundBlaster en cas de problème avec DirectX. Pour accéder à ces fichiers depuis le DOS, allez dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Nous y avons également inclus un antivirus DOS non compressé. Il se trouve dans le répertoire \DATA\SECOURS\NONZIPER

SHAREWARES

Vous connaissez déjà cette rubrique puisqu'elle regroupe, via JOYLIST, des Sharewares, des programmes lecteurs, des démos de Demomakers et des musiques. Il existe désormais un bouton pour les cartes 3D réunissant tous les patches et démos pour toutes ces cartes.

PIXEL

Ce mois-ci, notre dessinateur Kendy a représenté toute la rédac en Simpsons. Pour y être tous les jours, à la rédac, je puis vous assurez que ces caricatures sont pour le moins excellentes.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de temps ou de revenus ou des dommages résultant de l'utilisation de ces logiciels. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Courrier

Pour faire part de tous vos commentaires à la communauté des lecteurs de Joystick, une seule adresse : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Cyrille Baron

Un joy tout en pub

Je vous écris cette lettre pour faire quelques remarques sur les changements survenus dans Joy depuis quelque temps. En ce qui concerne l'augmentation des pages, rien à dire. Sauf pour la pub. Dans le Joy de septembre (n° 85), il y a 212 pages dont 69 pour la pub. Vous pouvez vérifier. Rapide calcul mental et vlan !, un tiers de Joy est composé de pubs. Dur... Vous avez besoin d'argent à ce point là ? Bientôt, c'est pas un supplément soluces qu'il va falloir, c'est un supplément pubs. Avez-vous réellement besoin de foutre toutes ces pubs ? Je suis sûr que vous pourriez en supprimer la moitié sans que cela nuise à Joystick, pas vrai ?

MoOn

P.S. : À l'académie française, ils mangent des çendouitches, s'envoient du mèl, installent des cédéroms, bientôt des dévédéroms, regardent du foutebaule, surfent sur l'internaite, sont allés voir "Maininebiac" au cinéma, font du scouteur, regardent des clips des Smachine Peumpkines sur Aimtivi, jouent à Ix-Ouing vairsuce Taï-Phaïteur sur leur Pairesonnale Conpiouteur, et passent pour des emmerdeurs. Pheuc iou.

Moi aussi je viens de faire des tas de petits calculs, mais avec une calculatrice, parce que les chiffres ne sont pas trop mes amis. Je sors du bureau de la pub, je sors du bureau de notre chef, j'ai plein de chiffres notés sur mes petits papiers, il ne reste plus qu'à additionner, soustraire et diviser tout ça.
Voici donc le résultat, si, comme tu nous le proposes, nous avions retiré la moitié des pubs du dernier numéro, le manque à gagner aurait été tel qu'aucun pigiste (les testeurs) n'aurait pu être payé. Pas de maquettistes non plus, pas de directeur artistique, pas payé, lui. Pas de rédac-chef, allez, gratos le Cyrille Baron. Pas de Casque Noir ni de Gana et pas de directeur de la publication, hop, pas un rond, l'Olivier Scamps.
Résultat, 212 pages blanches, avec une trentaine de pages de pub. Ah oui, et un CD vierge en couverture (Casque Noir et Gana pas payés, ils retournent bosser au MacDo). Sympa.
Bref, tout cela pour dire que malheureusement, dans nos sociétés capitalistes, l'argent est incontournable pour faire un canard comme Joystick. Les pubs servent à payer les gens qui bossent ici, tout bêtement.

Abonnement + Dungeon Keeper

Je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement concernant vos offres promotionnelles d'abonnement (notamment celle de Dungeon Keeper). Je sais très bien que cette lettre ne sera pas publiée, mais au moins une personne l'aura lu (c'est déjà ça). Le 29 mai 1997, je reçois mon numéro du mois de juin de Joystick. Après avoir lu le test sur le magnifique Dungeon Keeper, je décide de prolonger mon abonnement d'un an (il ne me restait plus que 3 numéros à recevoir) et de recevoir Dungeon Keeper pour le prix de 499 francs. Le 4 juin, mon père poste le bulletin d'abonnement et son numéro de carte bleue pour le règlement. Il était indiqué que l'on recevrait le jeu quatre à cinq semaines après réception du bulletin d'abonnement. Le 10 juillet, cinq semaines plus tard, le jeu n'était toujours pas arrivé. Je téléphone au service abonnement où l'on me répond que mon réabonnement a été enregistré le 27 juin seulement et que je devrais recevoir le jeu cinq à six semaines plus tard. On est tout de même passé de quatre à cinq semaines à un délai de cinq à six semaines. Le 15 août, le jeu n'était toujours pas là. (...)

Matthieu Hahusseau

Nous avons reçu de nombreuses lettres comme celle-ci, et des e-mails aussi. Bref, le cas de Matthieu n'était malheureusement pas isolé. Je viens d'appeler le service abonnement qui m'a confirmé, juré, craché par terre sur la moquette que les jolies boîtes de Dungeon Keeper sont maintenant parties. Ça y est. Les paquets ont été envoyés... le 4 septembre !
Oui, c'est super en retard. Oui, ils n'ont pas d'excuses, ou rien que des petites embrouilles liées à des départs en vacances et des "problèmes informatiques", comme y disent. Alors, sincèrement, et au nom de toute la rédaction : nos plus plates excuses. Vraiment désolés, les gars.
En attendant, avant de venir au bureau le matin, nous faisons tous un crochet par le service abonnement pour aller les fouetter un peu là-dedans, pour les torturer en votre nom en attendant que vous torturiez les créatures de Dungeon Keeper.



C'est la MOD

Après avoir écouté les nombreux modules musicaux (de qualité) contenus dans vos nombreux CD (de qualité), je et un ami recherchons depuis des semaines, en vain, un éditeur de MOD. Aussi nous nous posons quelques interrogations.
1. – Est-ce que ça existe, d'abord, parce qu'on a vraiment cherché partout (Surcouf, FNAC, etc.), et où peut-on s'en procurer ?
2. – Est-ce abordable (genre moins de 1 000 francs) ?
3. – Si la réponse à la deuxième question est non, serait-il possible de glisser un shareware d'éditeur de MOD (si ça existe, bien sûr) dans votre prochain CD ?

Jérôme Lecerf

Content que tu apprécies les MOD qui traînent dans le CD, ça fait tout plaisir à notre Gana qui passe pas mal de temps à fouiller le Net pour en trouver des réussis. Alors les questions, les questions.
1. – On peut se procurer de tels éditeurs sur le Net, le meilleur que nous ayons trouvé s'appelle Fast Tracker. La version 2.08 qui circule, datant du 4 septembre, est particulièrement complète : 32 pistes, éditeur de samples incorporés et compagnie. Superbe. Tu peux le télécharger, donc, à condition d'avoir une connexion Internet. Vas faire un tour sur www.starbreeze.com.
2. – Oui, très abordable. Fast Tracker 2.08 est un shareware. S'il te plaît et que tu comptes le garder, il ne t'en coûtera que 20 dollars.
3. – La réponse est oui, mais nous allons tout de même le mettre sur le prochain CD. Désolé, c'était trop tard pour celui-ci, le CD 86 est déjà bouclé et dupliqué à l'heure qu'il est.



En direct avec la rédaction sur le
3615 JOYSTICK

Donnez du piquant à votre PC !



SONIC 3D

249F TTC*







ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10**
LE MINITEL 3615 SEGA***

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA™ PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

* Prix public généralement constaté - **2,23F/min - ***1,29F/min - BAM

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Yep ! Le vrai jeu est de retour. C'est quoi, le vrai jeu ? C'est avant tout un gameplay et du pixel moulé à la louche. Pas de vidéo ou de film machin-truc. Certes, Direct 3D et autre 3Dfx sont là pour lisser l'ensemble, mais même ainsi apprêtés, les jeux ressemblent à un dessin animé plus ou moins réaliste, pas à un film. C'est ça qu'on aime voir sur nos écrans de PC parce que la vraie vie, on peut y accéder en temps réel sans interface coûteuse. À croire que le désintérêt pour l'image réelle digitalisée est allé en s'accentuant au fur et à mesure qu'elle devenait techniquement possible. Bref, la frime bat en retraite au profit du jeu.

Cyrille Baron

Douteux ?

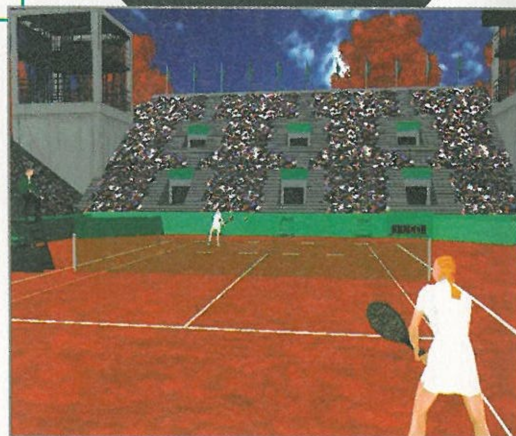
Un jeu freeware d'un goût assez douteux est apparu sur le Net peu après l'accident mortel de Lady Di, le détecteur de Pont de l'Alma. Le soft s'appelle Paparazi, avec un seul "z", et vous met dans la peau d'une star traquée et constamment éblouie par les flashs des photographes.
Les auteurs expliquent qu'ils ont fait ce jeu pour dénoncer les techniques des paparazzis et manifester leur soutien aux stars, qui mènent une vie dure, on ne le dira jamais assez.

Marseillopolis

Ce doit être la saison, ou alors y a un nid pas loin, je ne sais pas, mais les salons multimédia n'arrêtent pas de fleurir en ce moment. En voilà un autre, tiens, Ludopolis 97, du 26 septembre au 6 octobre, en pleine foire internationale de Marseille, à Marseille.

Telex

C'est maintenant Eidos qui édite les jeux Looking Glass à venir. Prévus prochainement : Flight Unlimited II, The Dark Project et Junction Point.



Tennis online

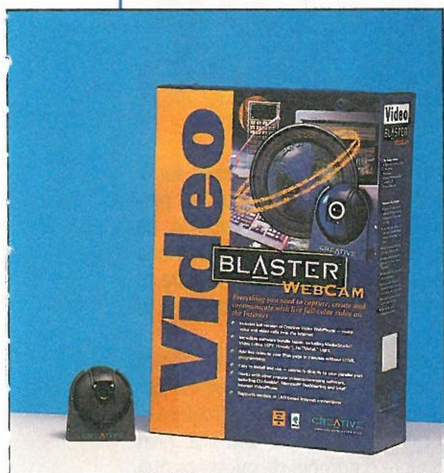
Il est donc dit que le jeu online ne sera pas réservé aux jeux de rôles ou de stratégie. BlueByte bosse en ce moment sur Game, Net & Match, qui devrait s'appeler Great Courts 3 en France. Il s'agit d'un jeu de tennis sur PC, qui permettra aux joueurs du monde entier de s'affronter dans des tournois acharnés. L'éditeur essaie de trouver un sponsor officiel issu du monde du tennis, pour cofinancer l'ouverture d'un serveur dédié sur le Net où tous les joueurs se retrouveront. Bien sûr, Great Courts 3 permettra aussi de jouer de façon classique, seul, à deux sur un ordinateur, ou en réseau. Le jeu étant entièrement en 3D, de très belle facture d'ailleurs, il sera également accéléré pour les possesseurs de 3Dfx.
Bientôt, de grands tournois virtuels organisés en parallèle du circuit tennis classique ?

PGP

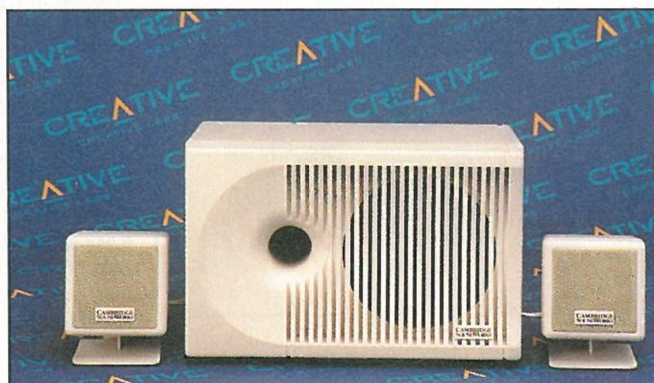
De récentes rumeurs font état d'une possible conspiration originaire de la National Security Agency pour s'aménager une entrée privilégiée à l'intérieur de l'algorithme R.S.A., saint des saints de PGP, un programme d'encryption interdit à l'export, pour cause de réputation d'inviolabilité absolue. Pendant que toutes ces fadaises se débitent sur le Net, Gerald Morve, un petit fonctionnaire demeurant dans le Maryland, commence déjà à dresser une liste complète des nombres premiers.

Plus de licences Mac OS ?

On nage un peu dans le grand n'importe quoi chez Apple en ce moment. Alors que tous les spécialistes estiment que proposer des licences Mac OS et de sa technologie Macintosh à des tiers est un des moyens clé pour faire remonter les Mac du gouffre, Apple décide de nager à contre-courant. Du coup, ils retirent la licence de cloneur à Motorola, exit donc le StarMax 6000 même pas encore sorti. Peu après, IBM a décidé d'arrêter à son tour toute licence Macintosh.



Noël à la carte



Histoire de ne pas rater les fêtes de fin d'année, Creative Labs nous annonce plein de produits nouveaux pour les deux mois qui viennent, de quoi nous faire ressembler à un catalogue de chez Surcouf. Ou presque. Au programme : deux cartes vidéo 2D/3D, un lecteur de DVD de deuxième génération (le PC-DVD Encore), une petite webcam (la Video Blaster WebCam), un kit multimédia (le SoundBlaster Discovery AWE64 24x) et une gamme de haut-parleurs. Restez calme : nous ne vous passerons pas tout en détails. Côté cartes vidéo, la Graphics Blaster Exxtreme est plus que prometteuse, puisque son chipset 3D est un Permedia 2, c'est-à-dire de la classe du Rage Pro. En revanche, la Graphics Blaster Eclipse n'est équipée que d'un Cirrus Logic Laguna, soit un chip 3D moyen de gamme. Mais elle est aussi moins chère : 800 balles environ, contre 1 100 pour la première. Nous en reparlerons plus en détails dès le prochain numéro. Côté haut-parleurs, avouons-le tout net, nous avons été impressionnés. La nouvelle gamme Creative Sound Works comporte trois kits haut-parleurs + caisson de basse de bonne qualité (allant de 790 à 2 800 francs). Juste ce qu'il faut pour profiter pleinement de votre AWE64. Ah, justement, coïncidence : si vous renvoyez à Creative Labs votre vieille SoundBlaster 16, vous gagnerez 100 francs sur l'achat d'une AWE64 et 220 francs sur une AWE64 Gold.

Telex

Vu à l'ECTS : Philippe Ulrich, le gourou de Cryo, avec sa nouvelle coupe de cheveux, et coloré en blond.

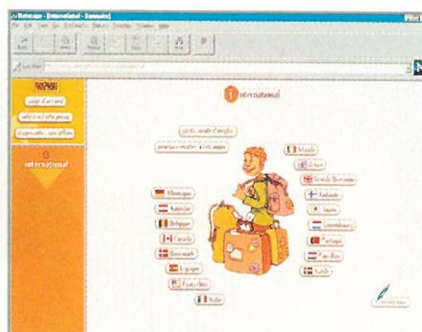
La famille Pod



Le 15 octobre prochain la famille Pod, jeu de course futuriste d'Ubi Soft, va s'agrandir. Deux nouvelles recrues : Pod Gold, la version complète de Pod avec 16 nouveaux circuits, 8 nouvelles voitures (dont une 2CV), des accessoires de bureau et des patches pour les cartes 3D ; et Extended Time, un add-on pour ceux qui possèdent déjà Pod et veulent profiter des nouveautés pré-citées plus 2 autres circuits encore et d'autres voitures.
Bonne nouvelle, le add-on ne coûtera que 99 F environ, et Pod Gold 199 F environ.

news

Mon avenir sur le Web



Si vous passez votre temps à traîner sur le Net pour télécharger des images de pingouins, regarder la webcam stupide de Joystick ou discuter images Panini en IRC, voilà une adresse qui va vous faire redescendre sur Terre et vous rappeler qu'il n'y a pas que la rigolade dans la vie : www.phosphore.com.
Pour les étudiants et lycéens, afin qu'ils n'oublient pas qu'ils sont là pour bosser et qu'ils doivent penser à leur avenir qui, de toute façon, sera catastrophique. Cela dit, le site en question est super complet, bien foutu, et devrait répondre à nombre de questions que les intéressés peuvent se poser concernant les études.

Telex

Le mois dernier, nous parlions de 700 000 joueurs enregistrés sur Battle.net, le service on-line gratuit de Blizzard, et de plus de 13 millions de parties jouées. Les nouveaux chiffres, en ce début septembre, ont encore bien augmenté, puisque Blizzard a fêté son millionième joueur enregistré, et plus de 18 millions de parties disputées. Ça a tout de l'ère du multijoueur, ça.

Bientôt maître du monde

Personne ne le remarque, mais le patron de la chaîne Score Games a pour but de devenir maître du monde. Comme dans un jeu de stratégie, il dispose tranquillement ses avant-postes un peu partout en France. Déjà 24 magasins (comprenez avant-postes) sont installés en France, les trois derniers se situant au 6 rue d'Amsterdam à Paris, dans l'espace "la tête dans les nuages" à Lille, et au 60 avenue du Général Leclerc à Boulogne. Rappelons que, chez Score Games, on peut acheter, vendre et échanger des jeux d'occasion, aussi bien sur PC que sur console. Rappelons-le. Qu'on y trouve également des jeux neufs, d'ailleurs. Le patron de Score Games est patient. Lentement, il devient le maître du monde.

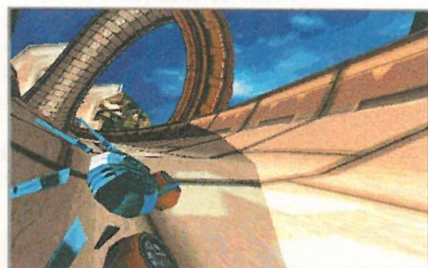
Quake en Suisse

Les Suisses ne sont pas si pacifiques que ça, la preuve. Ils organisent la plus grosse compétition de Quake en Europe. Et n'essayez pas de me faire croire que Quake est un modèle d'amour et de fraternité.
Bref, cette compétition se déroulera du 19 au 21 décembre prochain, au Hilton de Bâle (en Suisse, donc), et vous pouvez obtenir plus de renseignements sur le Net à cette adresse : www.swissquake.ch/swisscon97. Des prix seront remis aux plus massacreurs, du soft comme du hard, avec notamment des cartes 3D. Si certains Français comptent s'inscrire, qu'ils nous tiennent au courant, il paraît que de nombreux Allemands sont déjà inscrits. On ne va pas les laisser gagner, non ?

XLR 8







En anglais, c'est beaucoup mieux, XLR8 signifie "accélère", c'est chouette. Evidemment, en français ça veut pas dire grand-chose. Le titre va changer, sûrement.
Bref, toujours est-il qu'il s'agit du prochain jeu Europress, et qu'il nous a d'ores et déjà bien plus. Jeu de course futuriste, un peu déjanté, XLR8 est servi par une programmation et un design exemplaires. Qui plus est, le jeu est compatible Direct3D, il sera donc compatible avec les cartes 3D accélératrices, tant mieux.
Huit planètes différentes, 2 circuits par planètes, des circuits qui ne respectent décidément pas les règles et s'avèrent parfois complètement originaux où l'on ne sait plus différencier le haut du bas.
En plus d'être beau, rapide, et original, XLR8 a la bonne idée d'offrir du combat, en plus, puisque ces charmants véhicules futuristes se feront une joie de se tirer dessus. L'équipe qui bosse sur le jeu, largement composée de Français d'ailleurs, vient de faire appel à un ancien demo-maker pour tout ce qui est effet spéciaux, notamment pour les tirs et les explosions. Ça promet.
XLR8, sous un autre titre certainement, mais nous vous tiendrons au courant, devrait sortir aux alentours de février -mars 98.



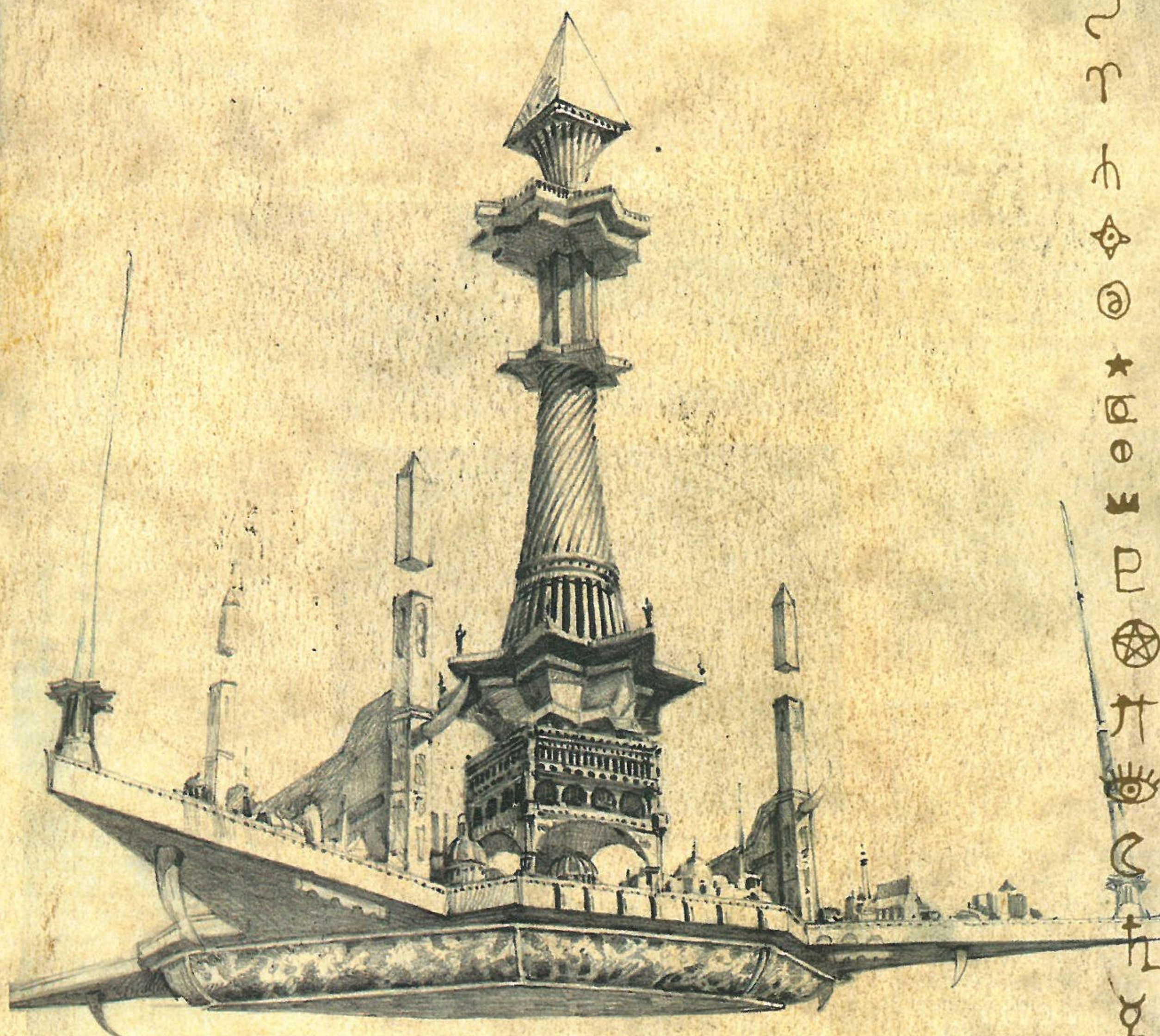
Encore plus sanglant

18 nouveaux circuits divisés en 4 nouveaux décors, des circuits spécialement étudiés pour le multijoueur, des véhicules boostés et plus beaux, des adversaires encore plus agressifs et le patch 3Dfx. C'est ce que vous propose Splat Pack, le premier add-on pour le très méchant Carmageddon de SCI qui sortira en novembre prochain. On va enfin pouvoir écraser de nouveaux troupeaux de vaches ou de moutons, des tas de passants qui n'ont rien demandé à personne et, accessoirement, nos adversaires. Carmageddon était déjà le jeu le plus délicieusement violent et débile qui soit. Avec Splat Pack, c'est la totale.



Quantic Dream recrute

Nous avons déjà parlé de Quantic Dream à plusieurs reprises dans nos pages, et aujourd'hui la toute nouvelle équipe de développement française continue de bosser d'arrache-pied sur son très ambitieux premier jeu, Omikron. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu en 3D temps réel au scénario de science-fiction très élaboré et mélangeant joyeusement des éléments d'action, d'aventure-rôles, et de jeu de combat. Omikron sera édité par Eidos, avec qui Quantic Dream a signé un charmant petit contrat, et devrait sortir aux alentours de Noël 98. Les gars de Quantic Dream ont beaucoup de boulot, et l'équipe ne cesse de s'agrandir. Justement voilà qu'ils sont à la recherche d'un programmeur C confirmé, avec une bonne connaissance des réseaux et de Windows 95 pour bosser sur la version multijoueur d'Omikron. Si vous avez le profil, comme on dit, et que vous êtes intéressé, envoyez CV et lettre de motivation à : Quantic Dream, à l'attention d'Anne, 11 rue Sainte-Félicité, 75015 Paris, ou par e-mail, quantic@quanticdream.com.
Et si vous voulez en savoir plus sur Omikron, que vous soyez programmeur ou pas, faites un tour sur leur Web : www.quanticdream.com.



MONUMENTAL...

news

MËTS TES ADIDAS

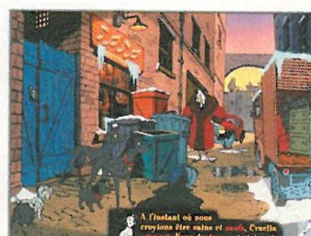
Allez, hop, un de plus ! Ça y est, j'ai perdu le compte, je ne sais plus combien de simulations de football vont sortir d'ici le début de la Coupe du monde, l'année prochaine. Des tonnes, tout le monde s'y met. Psygnosis adapte donc son Adidas Power Soccer sur PC, titre qui a eu son heure de gloire sur PlayStation. Et comme nos bécanes ne sont pas des consoles, nous aurons même droit à un mode Multijoueur, par modem, réseau, cable série ou même connexion Internet. Le jeu devrait être disponible très prochainement, aux alentours de la fin octobre.



Grosse Teuf 5

Du 31 octobre au 2 novembre prochain, ce seront paquets de chips, bouteilles de coca, nuits blanches et sacs de couchage pour des démos-parties infernales. C'est la Saturne Party 5, à Chelles (à 15 bornes de Paris en Seine-et-Marne). Au programme, concours de démos sur Amiga, sur PC, concours d'intros 64 ko, de graphisme et de musique, et plein d'animations joyeuses avec des compétitions de jeux en réseau (Duke 3D, Warcraft II, Quake et compagnie) ou un spectacle de danse sexy (je crains le pire). Bref, si vous faites partie d'une équipe de démo-makers, ou si vous êtes curieux et désirez voir ce petit monde de fêlés de plus près, contactez Saturne, par e-mail : info@saturne.org, ou par téléphone en appelant Vincent au 01.40.37.32.18, ou Pascal au 01.64.63.11.63 ou encore Stéphane au 01.60.04.05.52. Pour en savoir plus, www.saturne.org. On ira sûrement y faire un tour, tiens, pour raconter comment ça s'est passé à ceux qui n'auront pas pu y aller. On a le droit de faire bisquer, non ?





Dessine-moi un Mickey

Voilà un véritable Photoshop pour enfants, des outils de dessin accessibles aux plus jeunes, et attrayants comme s'il s'agissait d'un jeu. Dessinez, c'est Disney, de Disney Interactive, permettra donc aux jeunes artistes de la souris de laisser libre cours à leurs délires, en dessinant à partir de rien à l'aide de crayons, craies, marqueurs et autres pinceaux, le tout accompagné de bruitages réalistes ou en s'entraînant à reproduire les plus classiques des personnages Disney grâce à de véritables cours particuliers de dessin. Les œuvres ainsi réalisées peuvent ensuite être agencées en un véritable diaporama, avec dessins légendés, pour transformer les jeunes artistes en conteurs d'histoires.
Disponible sur CD-Rom PC à partir du 8 octobre.
Toujours chez Disney, un peu moins créatif mais tout aussi amusant, Les 101 Dalmatiens, livre animé interactif aide les enfants à lire en douceur. Chaque scène est remplie d'animations souvent drôles, tandis qu'une voix lit l'histoire. Certains mots clés peuvent être cliqués, et des explications apparaissent pour enrichir le vocabulaire de l'enfant. Simple, et bien réalisé.

Top Ten US

Les résultats des meilleures ventes de jeux PC pour les six premiers mois de l'année aux States viennent de tomber. Premier, Diablo de Blizzard, suivi de l'éternel Myst de Cyan et du non moins canonique Flight Simulator de Microsoft. Egalement classés, Monopoly d'Hasbro et Barbie Fashion Designer de Mattel. Comme quoi, sur le marché américain, il y a de la place pour le vieux et le débile.

un coup de savon



Vous connaissez sûrement les incroyables et incontournables filtres Kai's pour Photoshop. Pour beaucoup d'entre nous, ils sont la raison première de l'utilisation du fameux programme de retouche d'images. Seulement, Photoshop est un peu cher, pour des utilisateurs en dilettante.
MetaCreations a donc eu la bonne idée de développer un programme plus simple, et donc beaucoup moins cher (un peu moins de 350 francs), pour ceux qui veulent juste retirer les yeux rouges de Tonton Raymond, recadrer la photo d'anniversaire de Tata Renée ou monter rapidement une carte de voeux avec la tronche de leur petite sœur.
Kai's Photo Soap, sur PC et Macintosh.



LARA CROFT PIRE QUE GOLDORAK

Lara Croft, femme de l'année (en europe)

L'ECTS 97, le show londonien consacré au jeu vidéo, est terminé (voir ce numéro pour découvrir les jeux qui y étalent présentés), et avec lui les ECTS Awards qui récompensaient jeux et éditeurs de l'année selon les votes des joueurs de toute l'Europe.
Sans véritable surprise, c'est l'inévitable Tomb Raider qui a remporté le premier prix, celui du jeu de l'année, emportant Core et Eidos dans son sillage, respectivement meilleurs développeur et éditeur.
Rappelons que les lecteurs de Joystick, qui avaient voté officiellement pour ces ECTS Awards, avaient plébiscité Alerte Rouge. Ben alors, les lecteurs, vous ne testez pas les jeux ou quoi ?

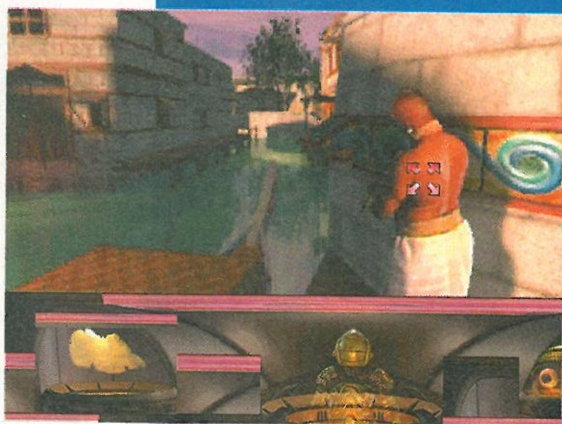
Erratum

Le mois dernier, on a écrit plein de trucs. Bon. Des trucs drôlement chouettes et des trucs drôlement faux. Comme il y avait plus de trucs chouettes que de trucs faux et qu'on n'a pas la place, revenons sur les trucs faux. Là. Les trois trucs qui suivent sont 100 % trucs vrais.
1.- Feeble Files est édité est développé par Adventure Soft.
2.- Pilgrim est édité par Infogrames et développé par Axel Tribe.
3.- Les niveaux de Tomb Raider supplémentaires ne seront pas donnés. Ou bien, euh... Bref, l'éditeur Eidos ne sait pas du tout ce qu'il fera avec ces fameux niveaux.

MONSTRUEUX...

Voyage dans le temps

Pas le temps de poser ses valises, on repart pour un troisième grand voyage dans le temps. Les gars de Presto Studios sont en effet en train de mettre la touche finale à The Journeyman Project 3 : Legacy of Time. Agent n°5, que nous connaissons bien pour l'avoir dépêtré de trois tonnes d'embrouilles dans les deux précédents épisodes (The Journeyman project et Buried in Time), a encore du souci à se faire, et donc a encore besoin des joueurs pour faire tout le boulot.



L'interface du jeu a complètement été repensée pour ce troisième volet, elle est maintenant totalement transparente, sans icône à l'écran, mais simplement les scènes en plein écran dans notre face. Les graphismes photos-réalistes du jeu sont plus beaux que jamais, et l'on s'y déplace toujours en ayant la possibilité de regarder dans tous les sens. Immersion totale. The Journeyman Project 3 : the Legacy of Time de Presto Studios, édité par Redorb entertainment, prévu pour janvier 98.

Chasm

Il ne s'agira peut-être que d'un Doom-like de plus. Ou plutôt, un croisement entre Doom et Quake, puisque les décors rappellent la technologie de Doom II, et les personnages entièrement en 3D texturée ceux de Quake. Toujours est-il que, trop nombreux, ces jeux restent souvent amusants, voire carrément drôles.
Il s'agit de Chasm The Rift, de Digital Integration, et pour l'instant nous n'avons vu qu'une démo avec une poignée de niveaux qui, ma foi, étaient assez amusants. Si vous avez une connexion sur le Net, faites un tour sur ***www.chasmaction.com*** *pour télécharger la démo.*

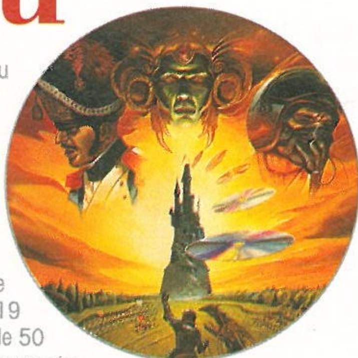




HYPER DANGEREUX !

Vous connaissez les Tamagotchis, sorte de Little Computer People portable des années 90, le créatures en porte-clé. Apparemment, les jouets japonais, en rupture de stock quasi incessante, ne sont pas du goût de tout le monde... Après avoir été interdits dans les cours d'école australiennes, américaines, anglaises, néo-zélandaises, taïwanaises et autres, voilà que les Tamagotchis sont carrément interdits de séjour au Vietnam. Plusieurs centaines ont été saisis sur des touristes qui venaient se promener dans le pays, les autorités les jugeant Tamagotchis "dangereux parce que détournant les enfants ou même les adultes de leur vie normale".
Soyez rebelle et politiquement engagé, jouez au Tamagotchi et fuckez le système !

Le monde du jeu



Tiens, un nouveau salon. Du coup, on est bien embêté, on ne peut pas vous dire d'y courir parce qu'on a aimé la précédente édition, ou de fuir parce que c'était la zone. Ça s'appelle Le Monde du Jeu, et ça se déroulera du 31 octobre au 2 novembre, de 10 h à 19 h, et le prix de l'entrée sera de 50 balles. Ah oui, ce salon se concentre sur les jeux historiques, les simulations et les jeux liés au monde du fantastique. Et il y aura aussi quelques éditeurs de jeux micro. Faut voir.

"Plug'in" nouveau programme

Vous savez tout le bien que nous pensons de l'émission de radio "Plug'in" sur RTL, seul bastion de résistance non médiocre au milieu des "grands médias" qui, d'habitude, traitent notre monde des jeux vidéo n'importe comment. On doit sans aucun doute cette qualité déplacée à ces deux joyeux débiles que sont Arnaud Chaudron et Francis Zegut, les animateurs de l'émission.
Eh bien, "Plug'in" change ses horaires, pour mieux rompre avec la monotonie. Notez donc. "Plug'in Express", tous les jours du lundi au jeudi, juste après 20 h pour cinq minutes de news rapides jeux vidéo, et "Plug'in Hebdo" le vendredi de 20 h à 22 h, pendant deux heures, donc. Nos deux chers crétins ont pris du grade, semble-t-il, d'autant que juste après, toujours le vendredi, mais de 22 h 15 à 24 h, hop, c'est "Les Internautes prennent la parole", leur nouvelle émission qui parlera d'Internet, de Web et d'e-mail, d'FTP et autres jeux on-line.
Déjà qu'on regardait pas beaucoup la télé, voilà qu'on va se mettre à écouter la radio, maintenant.



DIABOLIQUE, ENVOÛTANT, FANTASTIQUE

DIVIN, MONUMENTAL, MIRIFIQUE, GUERRIER

LANDS OF LORE®

LES GARDIENS DE LA DESTINEE™



Westwood STUDIOS



LANDS OF LORE

LES GARDIENS DE LA DESTINEE

Westwood

MAGIQUE, FABULEUX, FÉERIQUE, DIVIN

3615 LANDSOF LORE2* *2,23 F la minute



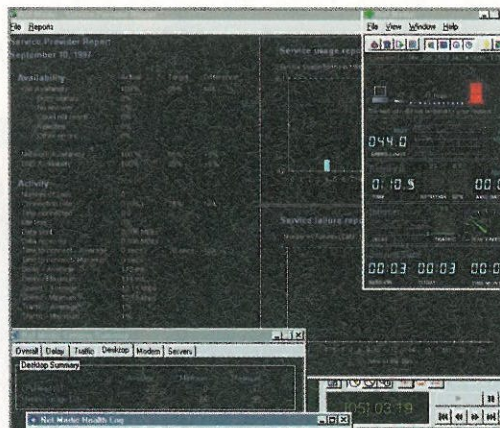
Westwood™ STUDIOS

http//:www.westwood.com

GEN 4 : ☆☆☆☆☆ 5 étoiles Hit " C'est le retour du jeu de rôle comme on en avait plus vu depuis longtemps. " " Un incontournable. " - PC FUN : 17/20 " Une quête de longue haleine rythmée et surprenante. " " Les magiciens de Westwood ont encore réussi à nous ensorceler. " - PC LIVE : 92% Jeu du mois / " LOL 2 est tout simplement le meilleur jeu de rôle sur PC. " " Si vous ne devez acheter qu'un jeu cette année, n'hésitez plus. " - PC TEAM : 91% " Un excellent jeu de rôle. " - PC SOLUCE : ☆☆☆☆☆ 5/5 MICRO POUR TOUS : 3/3

NOSTALGIE

Bobby Kotick, le boss d'Activision, s'est fait un petit cadeau spécial nostalgie en rachetant les droits de deux vieux classiques d'Atari, Asteroids et Battlezone. Ces deux titres vont donc ressortir en versions réactualisées et modernes, en tenant compte des capacités des machines.
Pour l'instant, jamais aucun grand classique du jeu n'a réellement bénéficié d'une nouvelle version... A chaque fois, l'originale restait plus excitante (cf. les innombrables versions de Pac Man ou Space Invaders). Activision va-t-il réussir son coup ?



Doc Internet

Un méga tout rond (bon, ok, 5 ko de moins, genre 995,6 ko), c'est la taille de l'un des utilitaires les plus efficaces pour surveiller la qualité de ses connexions Internet. Et la qualité d'une partie multijoueur par le Net ou par modem est directement liée à la qualité de la connexion ou de la ligne téléphonique. Donc, du coup, à moins d'être ingénieur chez Télécom ou de bosser pour votre provider, vous ne pourrez que la fermer mollement si ce dernier vous explique que c'est votre ligne ou votre matériel qui est à l'origine de lags, déconnections ou autres désagréments de cette chienne de vie d'internaute. Avec Net Medic de la société Vitalsigns, vous allez pouvoir tout surveiller : taux d'occupations des lignes de votre ISP, goulets formés par la route Internet située entre votre téléphone et tel site Web, réparation de serveurs DNS en rade, l'historique des connexions racontée en graphes, et j'en passe... Ce petit soft vous rendra souvent service, notamment lors d'un changement de modem... ou de provider.

Telex BON PLAN

Vous aimez les jeux ? Vous voulez gagner des sous ? Mhhh, ne dites rien on connaît la réponse.
Bref, un éditeur recherche des démonstrateurs sur PC et consoles. C'est bien payé et ça se passe au 01 53 33 33 31 26.

Y a-t-il une vie après Tomb Raider ?

Apparemment, oui. Toby Gard et Paul Douglas, respectivement artiste principal et programmeur principal de Tomb Raider, vous connaissez leur tronches pour les avoir vus interviewés dans un précédent CD de Joy, viennent de fonder leur propre équipe de développement, Confounding Factor, en Angleterre. Ils ont également signé avec Interplay pour des accords d'édition et de distribution dans le monde entier, après avoir étudié les très nombreuses et alléchantes offres qui ont afflué de toutes parts. Il semblerait qu'Interplay ait eu le dernier mot (ou le plus gros chèque)... Toujours est-il que le duo, qui avait signé son premier jeu avec Tomb Raider, bosse déjà sur son prochain titre. Le projet s'appelle pour l'instant Leviathan, et devrait sortir en 1999.

JE N'AURAIS JAMAIS DÛ SIGNER CE CONTRAT M'OBLIGEANT À MANGER DES MOULES DES FRITES ET DES SAUCISSES MAYONNAISE.

BILL

DÉCIDÉMENT LES BELGES SONT FOURBES !

La chanson de Lara

Le culte de Lara, l'héroïne de Tomb Raider, n'est décidément pas éteint. Voilà qu'un album, avec tout plein de chansons dedans, va sortir en février prochain. Il faut dire que Lara devait être jalouse, car même Sophie Favier et Christian Morin ont sorti des albums. Celui de Lara Croft est tout de même produit par Dave Stewart, ancien barbu d'Eurythmics. Le premier single tiré de l'album sortira en novembre.



Telex

NovaLogic a signé un accord exclusif avec Lockheed Martin, le constructeur de vrais avions militaires. Le premier jeu à bénéficier de cette association sera F-22 Raptor, prévu pour la fin de l'année, dont le développement a du coup profité d'informations officielles et secrètes sur le fameux avion de combat.

Parle à ton PC en allemand

Dans combien de domaines Microsoft n'a-t-il pas encore planté ses doigts fourchus ? Pas beaucoup. Il y a quelques semaines encore, Bill Gates s'est offert des actions dans une société allemande spécialisée dans les logiciels de traduction, et a investi 45 millions de dollars dans une société belge spécialiste de la reconnaissance vocale.
En gros, le gars Bill Gates veut libérer les mains des utilisateurs du monde entier, qu'on lâche tous nos souris pour causer à nos PC polyglottes.

z[o]ne

des extensions pour vos meilleurs jeux



La
première
gamme d'add-ons*
entièrement consacrée
aux **meilleurs** jeux.

[
Q! ZONE™ pour Quake™
H! ZONE™ pour Hexen™
W! ZONE™ pour Warcraft II™
D! ZONE™ Gold pour Doom™ & Doom II™
Duke Xtreme™ pour Duke Nukem 3D™
Scenery HONG KONG pour Microsoft® Flight Simulator™
Scenery Canada pour Microsoft® Flight Simulator™
Scenery Madrid pour Microsoft® Flight Simulator™
]

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

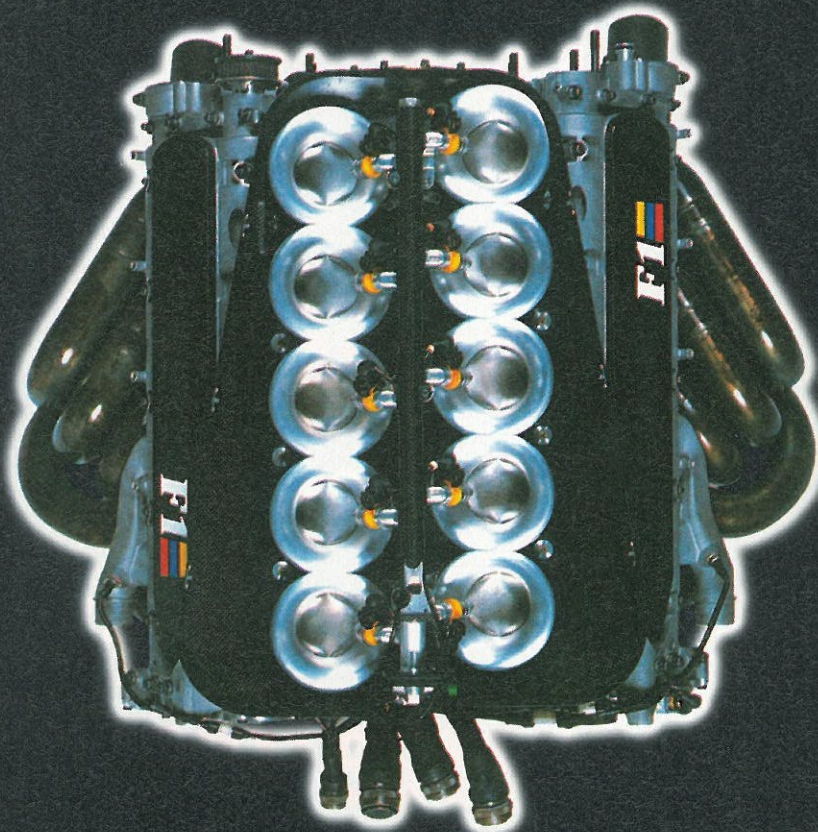
PC CD

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

WIZARD Works

* extensions

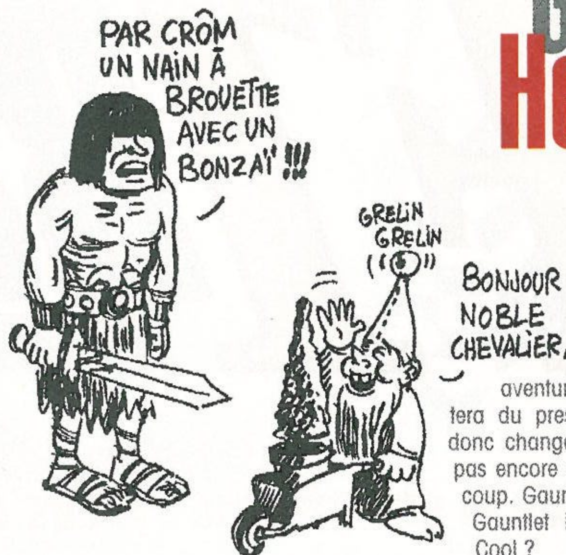
700 ch SOUS LE CAPOT DE VOTRE PC !!



news

Rumeurs

Les rumeurs vont bon train en ce qui concerne le rachat de Virgin Interactive. Toutes sortes de noms, tous plausibles, sont avancés. Viacom, le géant américain qui avait acheté Virgin Interactive pour 250 millions de dollars il y a quelque temps, veut en effet se débarrasser de l'éditeur. Alors que tout va bien en Europe et en Asie, Virgin Interactive réalisant des bénéfices par chez nous, la société a perdu trop d'argent outre-Atlantique. Du coup, hop, à vendre. On ne s'encombre pas, chez nos amis les Ricains.
Electronic Arts serait intéressé par le rachat, ainsi que GT Interactive, Spectrum Holobyte ou encore Sega. On les comprend, Virgin a encore de beaux jours devant elle, avec notamment la gamme Westwood Studios, Blade Runner et autres suites de Command & Conquer qui s'annoncent déjà comme de futurs succès. C'est aussi un moyen rapide et efficace d'éliminer un concurrent. On murmure également le nom de Richard Branson, le charismatique businessman anglais, lui-même fondateur de Virgin.
Qui proposera la plus grosse somme ? Un début de réponse le mois prochain, sûrement, quand les premières offres commenceront à tomber.



Gauntlet Hexplore

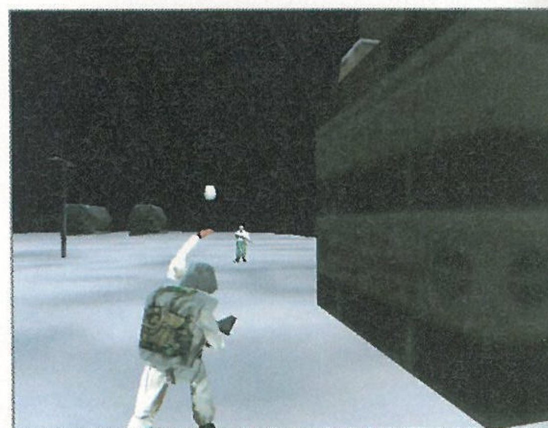
Ocean a obtenu les droits de la licence Gauntlet. Du coup, Hexplore, l'un de ses prochains jeux mettant justement en scène des guerriers, des nains et autres elfes pour une aventure en 3D isométrique, profitera du prestige de Gauntlet et devrait donc changer de nom. Mais on ne sait pas encore comment il va s'appeler, du coup. Gauntlet 3D ? Gauntlet 4 ? Super Gauntlet Plus-Plus ? Ouais-Gauntlet-Cool ?

SONDAGE 3D

Notre confrère ricain "PC Gamer" a récemment organisé un sondage sur son site Internet du même nom. Les questions portaient sur les cartes 3D. Résultat des courses : 53 % des possesseurs de cartes 3D disposaient d'une compatible 3Dfx, 8 % une S3 Virge, 8 % une Matrox, 6 % une Rendition et 5 % une ATI.

BeuMeuGeu

Là, ça ne rigole pas. C'est du sérieux. Quand on se met à incarner les Rangers de l'US Army, c'est pas pour partir en pique-nique. Special Ops, jeu Zombie qui sortira chez BMG en janvier prochain, n'est donc pas un simulateur de pique-nique. Et pourtant, comme tous les simulateurs de pique-nique sortis l'année dernière, Special Ops est entièrement en 3D temps réel, avec tout plein de missions viriles à accomplir et la possibilité de jouer (virilement) en réseau.
Tanktics, autre jeu BMG cette fois développé par les clowns écossais de DMA semble plus porté sur la rigolade. Mignon tout plein, Tanktics est un jeu de stratégie où des tanks qui paraissent tout droit sortis d'un cartoon débile, se tapent sur la carapace. Le plus drôle, c'est que les tanks, c'est vous qui les assemblez, comme bon vous semble, en ajoutant deux ou trois canons, des tourelles et des tas de moteurs puissants.
Tanktics, BMG, sortie prévue en février 98.





Diablo II

À l'occasion de l'ECTS, Blizzard a très légèrement levé le voile sur ce que sera Diablo II. On ne pouvait voir grand-chose tourner pour l'instant, juste un bout de scène cinématique, mais les designers ont déjà avancé quelques-unes des nouveautés que le jeu proposera.
Tout d'abord, le monde sera plus vaste, avec cette fois 4 grandes villes et leurs donjons immédiats. Cinq nouvelles classes de personnages feront aussi leur apparition, ainsi que tout un tas de nouvelles armes, de sorts, de monstres et de personnages non-joueurs. Egalement prévue, l'amélioration de Battle.net, le serveur gratuit mis en place par Blizzard pour permettre aux joueurs du monde entier connectés à Internet de se retrouver et de se taper dessus. Le serveur proposera par exemple un système de classement. Espérons que nos gars de Blizzard trouveront également un moyen d'éviter la triche, monnaie trop courante dans le monde de Diablo online, et qui gâche un peu le plaisir.
Diablo II ne sortira pas avant la fin de l'année prochaine, il a encore le temps d'évoluer.

Gigas de vide

Cela fait déjà quelques semaines que les fabricants de DVD-Rom (si, si, vous savez bien, ce standard super fantastique et super fantômatique) ont descendu leurs prix de plusieurs dizaines de dollars pour faire face au manque certain de suivi. Au point qu'un lecteur double vitesse coûte pas plus cher qu'un très bon lecteur de CD-Rom.

AVION SANS FIL

De plus en plus débile, le monde pète les plombs grave. Une société ricaine de Saint-Louis, Angel Technologies, a trouvé LA solution pour offrir des connexions Internet sans fil (pour les utilisateurs de portables, de PalmPilot, etc.). Les avions. Trois avions, en fait, qui tourneront chacun pendant 8 heures en cercle au-dessus des villes, avec une grosse antenne collée sur la queue pour relayer les informations.
Voilà, l'avion n'a pas été inventé pour compenser la frustration humaine d'être collé au sol, mais pour surfer sur le Net pendant qu'on marche dans la rue, qu'on est bloqué à un feu rouge ou qu'on boit des coups en terrasse.



news

Le jeu qui valait 1,8 million de dollars

Dominion, le jeu de stratégie temps réel de 7th Level, n'existe plus. Il devient Dominion Storm et le voilà en cours de finition chez Ion Storm, une autre société de développement de Dallas. 7th Level, qui connaît des petits soucis financiers et sent le besoin de se "repositionner", a donc vendu le jeu et ses sources pour 1,8 million de dollars, une somme. Les gars d'Ion Storm rajoutent maintenant des scènes cinématiques et une nouvelle bande-son, ainsi que quelques retouches de-ci de-là.
En fait, le jeu avait été créé par deux des membres fondateurs d'Ion Storm (des anciens de 7th Level). Comme tout se recoupe. Dominion Storm sera édité par Eidos, et devrait sortir en janvier. Et voilà.

CRÉTIN ET CRÉTIN ON-LINE

Nous ne pouvions y échapper, les deux crétins de la télé, Hercule et Xena la guerrière, vont jouer les héros dans un jeu vidéo. Pire, ce sera un jeu on-line. C'est Simultronic qui développe le bidule en ce moment, en s'inspirant des personnages et lieux de la série télé. Leur but est de faire un produit accessible pour ceux qui n'ont pas l'habitude du jeu on-line. Quand je pense qu'on risque d'avoir ces deux zouaves sur les réseaux de chez nous avant même Ultima...



Anno 1602

Les jeux de stratégie temps réel ont le vent en poupe, inutile de le répéter. Pourtant certains d'entre nous se lasseront peut-être de toutes ces batailles et massacres. Anno 1602, développé par une équipe allemande et édité prochainement outre-Rhin (bientôt en France, espérons), est beaucoup plus calme. Plus proche d'un Sim City ou d'un Civilization.
Ici, c'est le commerce que le joueur doit développer, afin de faire prospérer sa ville au maximum pour dominer ses adversaires. La vue en 3D isométrique assez classique du jeu a le mérite d'être claire, et le graphisme somme toute assez mignon. Un jeu qui a l'air tout à fait intéressant.



À lire

Riven arrive, la suite de Myst est bientôt là, presque palpable, déjà en test dans ce même numéro. Avec elle, est déjà publié le bouquin tiré du jeu, "Myst II Le livre de Ti'Ana."
Pas d'arnaque là-dessous, le bouquin a véritablement été écrit par Rand Miller, l'un des créateurs du jeu, en collaboration avec David Wingrove apparemment éminent spécialiste anglais de la science-fiction. Si ce deuxième volume est aussi bon que le premier, qui lui aussi était clairement tiré du jeu, nous ne pouvons que vous le conseiller. Bien écrit, bizarre, intéressant, limite passionnant.
"Myst II - Le livre de Ti'Ana," chez J'ai Lu, environ 36 francs.

C'est pas la Zone

GT Interactive lance une nouvelle gamme un peu particulière, la gamme Zone. Il s'agira en général de add-on, de niveaux supplémentaires, pour des gros classiques PC. Par exemple, le 17 octobre sortiront D ! Zone Gold, pour Doom et Doom 2, avec 3 000 niveaux plus un éditeur de niveaux et un convertisseur Doom vers Doom 2 ; W ! Zone, 64 maps inédites pour Warcraft II ; Duke Xtreme, pour Duke Nukem 3D, donc, avec 50 niveaux supplémentaires, des nouvelles armes et de nouveaux monstres et un utilitaire pour modifier le jeu de fond en comble ; et Scenery Hong Kong pour Flight Simulator 5.1/6.0, avec 5 nouveaux aéroports.
A priori, cette gamme devrait être proposée à des prix abordables. Le 7 novembre, deux autres membres rejoindront la famille Zone, Q ! Zone pour Quake, et H ! Zone pour Heretic et Hexen. De quoi rallonger la vie de tout un tas de jeux qui prenaient la poussière.





La rage

Jusqu'à maintenant, Rage Software "se contentait" de développer pour des tiers, des éditeurs comme Virgin Interactive, Electronic Arts, Nintendo ou encore Sony. Incoming, prochain jeu de l'équipe anglaise, sera directement édité par Rage, hop, deux casquettes sur la même tête, je développe d'une main, j'édite de l'autre.
Il s'agit d'un jeu d'arcade, superbe, nouvelle génération, et préfigurant malheureusement de ce qui sera certainement bientôt la règle : nécessitant obligatoirement une carte 3D (3Dfx en l'occurrence). On y dirige joyeusement toutes sortes d'engins meurtriers comme des tanks ou des Migs, histoire de détruire tout ce qui a la mauvaise idée de bouger pas trop loin de là. A la fois jeu de combat sur terre et dans les airs, Incoming proposera apparemment de nombreuses missions, variées.
Sortie prévue en février.

Telex

Voilà qui intéressera sûrement nos lecteurs suisses. Du 29 avril au 3 mai 1998 se déroulera le 4e Salon Multimédia, au palais des expositions de Genève, le bien nommé Palexpo. Du 29 avril au... Ouhla, c'est dans super longtemps, ça. On en reparle en mars ?

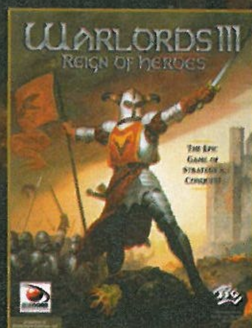
SYBEX SURPUISSANT !

Déjà, je vais commencer par des excuses aux gars de chez Sybex : ils nous avaient envoyé ce gros pavé de 800 pages le mois dernier, mais on a eu soudainement l'envie de tester ce livre "at home". La flemme, quoi. "1 111 Astuces, un PC surpuissant !" est un livre qui, une fois n'est pas coutume, s'adresse à l'utilisateur moyen, à l'initié qui souhaite approfondir des connaissances sur le sujet. Sans rire, c'est la première fois que je vois ça. D'habitude, on a droit à quelques conseils merdeux sur une vague bidouille de la registry et les trois quarts du bouquin sont réservés à une fastidieuse explication (schémas bidons à l'appui) sur l'art et la manière de connecter le moniteur a l'UC. Mais là, l'ouvrage fourmille d'une multitude d'astuces (1 111, en fait) pour accélérer et bien configurer l'operating system et le hardware. Des thèmes aussi divers que la configuration des Batch DOS ou l'optimisation des performances réseau, en passant par une présentation détaillée des faux microprocesseurs, sont passés en revue. L'indexation est loin d'être bordélique et le bouquin est à la fois clair et utile. A déplorer toutefois le chapitre sur l'overclocking où l'on nous conseille de nous tenir prêts à verser un verre de flotte dans le micro en cas de surchauffe.
"1 111 Astuces", de chez Sybex, 98 francs.

L'empire est tombé... laissant les forces du chaos envahir le monde. Préparez-vous à livrer l'ultime combat !

WARLORDS™ III
REIGN OF HEROES™

Dressez un nouvel empire sur les territoires ravagés par les puissances maléfiques. Utilisez la force de votre armée, vos pouvoirs magiques et toute votre diplomatie pour décimer vos opposants, et... devenir le Warlord suprême.



- *Un mode multijoueur très complet, innovant, avec des tours en simultané.*
- *Un principe de jeu simple, des missions évolutives.*
- *Une intelligence artificielle rehaussée.*

Disponible sur CD-Rom PC

LE RETOUR DE LA SERIE A SUCCES WARLORDS™



Développé par



Edité par





http://www.warlords3.com

http://www.ubisoft.fr

Distribué par



8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

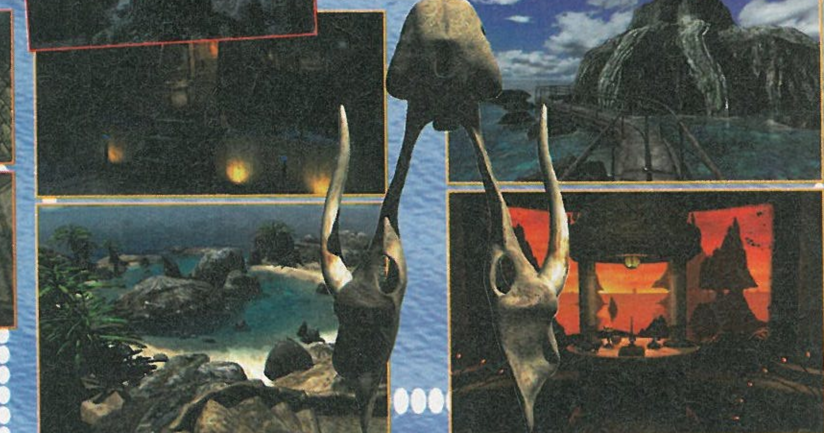
MICROMANIA

L'UNIVERS DU PC CD ROM 100% JEU

RIVEN — THE SEQUEL TO MYST

NEW

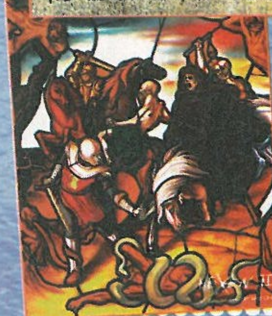
La suite d'un des plus grand jeu d'aventure ! *Vous voyagerez dans des mondes* ***beaux et étranges.*** *Vous devrez résoudre de* ***multiples énigmes*** *pour comprendre ce qui se passe autour de vous. Les* ***graphismes*** *et la* ***bande son*** *sont d'une* ***qualité*** *rarement atteinte. Des heures de jeu passionnant en perspective !*



HEXEN II — THE BEGINNING OF THE END.

NEW

Choisissez votre personnage et parcourez ***30 niveaux réellement interactifs*** *à la 3D* ***éblouissante****. Nagez, volez, courez, combattez avec plus de* ***36 armes différentes****. Incluant jusqu'à* ***16 joueurs en réseau****, partez pour une aventure des plus palpitante. Priez pour en revenir !*



NEW

TOTAL ANNIHILATION

Voici un des ***meilleurs jeux de stratégie****. Qualité graphique, et choix entre* ***150 unités, 50 missions*** *sur terre, air et mer,* ***armes secrètes ! Possibilité de jouer à 10 en réseau.***



NEW

LANDS OF LORE — LES GARDIENS DE LA DESTINEE.

*Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'****aventure rôle le plus attendu de l'année.*** *Saurez-vous convaincre la malédiction de Scotia la sorcière et résister au retour du démon Bilal ?* ***4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure...***



DARK REIGN — THE FUTURE OF WAR

NEW

Temps réel *intégral, des* ***dizaines d'unités terrestres et aériennes, multi-joueur****, possibilité de* ***moduler le comportement*** *de ses troupes et la présence d'une puissant éditeur de scénarios permettent à DarkReign de* ***renouveler*** *le genre de Wargame temps réel.*



FIFA — EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE 98

NEW

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de ***jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options*** *feront de ce jeu la* ***nouvelle référence*** *!*



NEW

CONSTRUCTOR

Simulation économique ***délirante et pleine d'humour****, Constructor va vous permettre de* ***relancer le marché de l'immobilier.*** *Mais attention aux* ***squatters, cambrioleurs, loubards, mafieux et autres concurrents !! Un MUST !***



International Rally Championship

NEW

International Rally Championship arrive en force ! ***Défiez*** *vos concurrents sur* ***15 circuits extrêmes à 2 joueurs «splitté»*** *ou à* ***8 en réseau****. Éditez vos propres circuits et partez découvrir le monde à 200 km/h.* ***Plus que de la conduite, du vrai pilotage !***



Beaucoup de jeux présentés, finalement, à cette édition 97 du désormais fameux salon londonien. Et plus de nouveautés que prévu : l'E3 d'Atlanta n'aura donc pas tout raflé. Beaucoup de jeux, mais pas de gros titres que nous ne connaissions déjà. Les grosses pointures arrivent, et sortiront entre septembre et Noel prochain. Cela dit, l'année 98 s'annonce plutôt pas mal, avec l'avenement définitif des cartes 3D : pratiquement tous les écrans du salon affichaient le logo 3Dfx. L'année 98 sera frustrante pour ceux qui ne seront pas équipés.

Seb



GRIM FANDANGO
LE JEU DE L'ANNÉE (PROCHAINE) ?

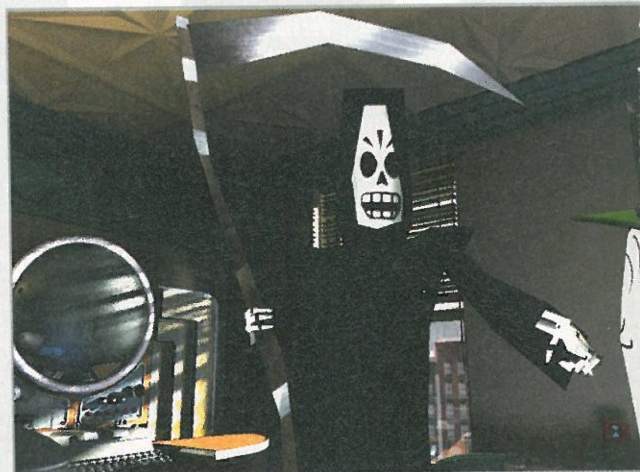
PC CD-ROM ÉDITEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98 www.lucasarts.com

J'ai bien réfléchi, j'ai digéré l'ECTS maintenant, et j'ai trouvé le titre qui m'a le plus excité : le prochain jeu d'aventure LucasArts, Grim Fandango. Bon, on reparlera plus en détails, on a bien le temps, de Grim Fandango, qui ne sortira pas avant l'été 98. Mais déjà, ce qui était présenté à l'ECTS, une cassette vidéo de quelques minutes et des photos d'écran, avait de quoi titiller notre imagination.



Premier bon point : l'auteur. Tim Schafer. Déjà responsable de Day of the Tentacle et de Full Throttle, il a prouvé qu'il avait de l'imagination et de l'humour à revendre. Grim Fandango s'annonce comme le point culminant de sa carrière dans ces deux catégories. Avec tout juste une petite dizaine de scènes tirées du jeu, j'ai dû exploser de rire au moins six ou sept fois. Bon point. Deuxième bon point : le graphisme. Grim Fandango fait immédiatement penser à l'"Etrange Noël de Mister Jack", le chef-d'œuvre d'animation de Tim Burton, mais en version 3D sur ordinateur. C'est beau, coloré, bien animé, et doublé à la perfection – comprenez par des acteurs qui ont du talent et savent s'y prendre. Grim Fandango mettra en scène pas moins de 55 personnages différents.

Inspiré du folklore mexicain, et notamment des enterrements, Grim Fandango nous plonge dans le Pays des Morts et dans la peau de Manny, le personnage principal. Plus que la peau, en fait, c'est dans ses os que nous entrerons, puisque Manny est un squelette employé par le Département de la Mort. Son boulot consiste à aller chercher les gens dans le Pays des Vivants, et à les faire passer dans le pays des Morts, puis de les emmener en voyage pendant quatre ans. Toutes les âmes doivent faire cette balade touristique avant de gagner la paix éternelle, c'est la tradition. Manny lui-même ne pourra trouver la paix tant qu'il n'aura pas fait passer son quota d'anciens vivants à l'état de nouveaux morts. Evidemment, des tas d'embrouilles vont lui tomber sur le coin de la tronche.



D'où jeu d'aventure, d'où énigmes et compagnie. L'intrigue du jeu rappellera apparemment les grands classiques du film noir, comme "Casablanca", d'ailleurs l'intro du jeu elle-même, avec sa typo style année 50 et sa grosse voix off, n'est pas sans rappeler le genre. Tout va bien, on aurait pu trouver plus mauvaise référence. LucasArts, maître ès jeu d'aventure, va très prochainement frapper fort avec Monkey 3, et refrappera apparemment un bon coup l'année prochaine avec un Grim Fandango proprement délirant.

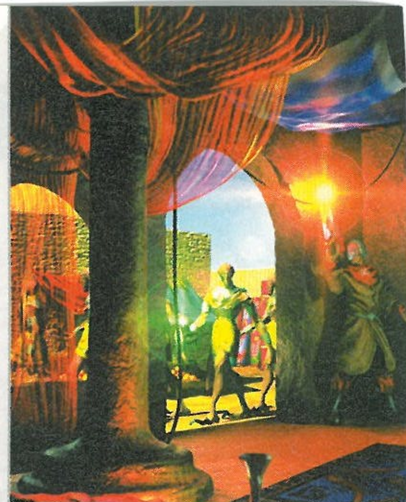
STAR WARS REBELLION

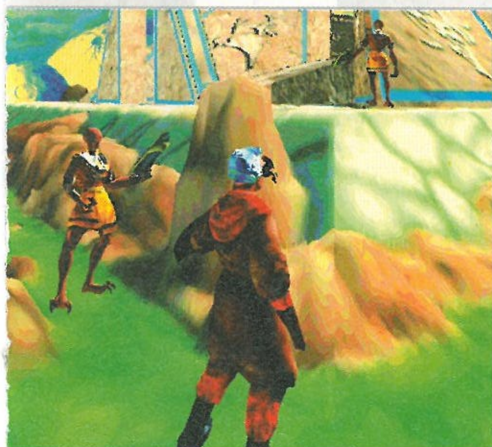
Alors que Jedi Knight s'apprête à sortir le 7 octobre en France, LucasArts continue d'explorer le monde de "Star Wars" avec, cette fois, un jeu de stratégie. Le jeu commence à la fin du premier film, juste après que les Rebelles aient réussi à faire sauter la première Etoile Noire. Les Rebelles savourent leur succès, mais déjà l'Empire se prépare à contre-attaquer. Les combats auront lieu dans toute la galaxie, divisée en secteurs et systèmes solaires. Chacun essaie de faire tomber les planètes dans son camp, les unes après les autres, jusqu'à obtenir une domination complète de la galaxie. Le jeu permettra à deux joueurs de s'affronter par modem, réseau, ou sur le Net à travers la Gaming Zone de Microsoft. Sortie prévue pour janvier 98, sur PC CD-Rom.



UN JEU D'ACTION/AVENTURE, UN JEU DE FOOT ET UN JEU DE PLATE-FORME, LA GAMME OCEAN PRÉSENTÉE À L'ECTS EST TOUT À FAIT VARIÉE.

OCEAN







Ce fut sans conteste l'un des points forts du salon. **Outcast**, jeu annoncé à l'E3 a été plus amplement dévoilé à l'ECTS. Développé par la charmante équipe belge d'Appeal, que nous avions rencontrée pour découvrir No Respect, Outcast mélange plusieurs genres pour les sublimer. À la fois jeu d'action où il faut faire preuve d'adresse et jeu d'aventure parce qu'une large intrigue chapeaute tout le jeu et vous amènera à chasser objets, indices et interlocuteurs, et aussi jeu avec bouts de vrais morceaux de stratégie dedans, puisque vos adversaires sont organisés, cohérents et qu'ils réagiront intelligemment face à vos actions. Tout y est. Bref, en deux mots, Outcast est un projet ambitieux que l'équipe d'Appeal porte à bout de bras depuis bientôt deux ans. En fait, No Respect ne fut qu'un intermède, une commande réalisée pour manger, ce qui explique peut-être pourquoi le jeu si réussi techniquement n'était finalement pas terrible. Le cœur n'y était peut-être pas vraiment.





Le scénario d'Outcast nous parle d'univers parallèles, de sonde et de trou noir, et met en scène un héros malgré lui qui devra partir sauver la mise et arranger les embrouilles. Il traînera son corps d'athlète sur 5 planètes différentes, aux décors et ambiances variés, mais toutes liées par le scénario cohérent du jeu. Des voix off viendront compléter les besoins du scénario, et de nombreux dialogues avec des personnages vous en apprendront plus sur ce qui se trame. Graphiquement parlant, Outcast frappe l'œil, pas de doute, et les animations du personnage sont souples et réalistes. En fait, l'équipe d'Appeal a utilisé la technique de la Motion Capture, en filmant de vrais acteurs, et semble l'avoir déjà bien digérée. D'autant que ce ne sont pas les animations filmées pures qui animent le personnage, mais celles-ci combinées à des algorithmes complexes qui viennent brouiller l'effet de répétition. L'effet est tout à fait réussi.

La musique du jeu semble avoir bénéficié d'un effort tout particulier. C'est un doux euphémisme d'affirmer qu'au stand Ocean de l'ECTS, on s'en prenait plein les oreilles. Composée par un habitué des musiques de films, et ça se sent, elle a été enregistrée par l'orchestre symphonique de Moscou (85 musiciens et 20 choristes). Plein la face, je vous dis, superbe.

Prévu pour le premier trimestre de l'année prochaine, aux alentours de février-mars, Outcast nous a déjà un petit peu bluffés au salon. À suivre de près, donc.



Moi aussi j'ai une N64

Dans un genre complètement différent, et toujours chez Ocean, naît **Space Circus**, ou "mon PC se la joue N64". Jeu de plate-forme moderne, avec mouvements de caméra dans tous les sens, zoom avant et arrière et graphisme 3D texturé de haute qualité, Space Circus est une création et réalisation française.

Le point de départ de l'histoire est assez amusant, et vous colle la responsabilité d'un cirque futuriste du XXXIIe siècle en perte de vitesse, qui ne trouve plus son public. Ses numéros et spectacles vieillissent, les gens réclament du neuf. Vous devrez donc partir explorer l'univers tout entier à la recherche de nouveaux numéros. Huit planètes toutes plus dingues que les autres à visiter, chacune étant composée de nombreux niveaux. Une planète-poubelle de l'espace où l'on retrouvera les épaves des vaisseaux tirés des grands classiques de la S-F, une planète où tout le monde est gentil, caricature du monde de LBA, et d'autres encore.

Entièrement en 3D, Space Circus tirera bien sûr profit des cartes 3D, ou même de la technologie MMX. En basse résolution, un P133 devrait être un minimum. En tout cas, le jeu est superbe, bien animé, et semble drôle à souhait, loufoque et taré.

Space Circus devrait sortir l'année prochaine, mais pas tout de suite, juste avant l'été. On en reparle plus longuement bientôt.



MATCH DAY 3

Il y a peu de temps nous avions interviewé Jon Ritman, dans Pipole, pour discuter du bon vieux temps. Le papa de l'un des grands classiques du foot des années 80 avec Match Day est de retour sur le devant de la scène, avec ses collègues de Cranberry Source. Grand come-back avec Match Day 3, un autre jeu de foot évidemment, qui sera édité par Infogrames/Ocean. Si les jeux de foot nous ont déçus récemment, on doit pouvoir faire confiance au monsieur Ritman pour ce qui est du réalisme et du plaisir de jeu.

LA SOCIÉTÉ CALIFORNIENNE DE DAVID PERRY, RACHETÉE PAR INTERPLAY, CONTINUE SON INCURSION DANS LE MONDE DU PC AVEC UN PRODUIT PROMETTEUR.

SHINY ENTERTAINMENT



GROLIER INTERACTIVE

Alors que Xenocracy, titre dont nous avons déjà parlé à l'occasion de l'E3, est repoussé à février 98, Grolier Interactive nous proposait une nouveauté bien alléchante.
Les suites du monde du jeu vidéo ne sont pas toujours planifiée, à la façon hollywoodienne qui fait suivre de très près le second volet du premier, puisqu'il sort pile-poil au moment où la vidéo du premier est disponible. Pour preuve, **V2000** présenté sur le salon par Grolier Interactive, est en fait la suite d'un classique des années 80, Virus.
Le même auteur est derrière ces deux titres, le fameux David Braben qui avait déjà changé nos vies avec l'ultra-mythique Elite. Le gars Braben est donc de retour avec V2000, et vu la démo, nous ne pouvons que nous en réjouir.
Le scénario parle également d'un virus en marché pour tout détruire, 6 mondes différents en danger que vous devrez sauver d'une disparition certaine. A l'aide d'un vaisseau aux mouvements étonnants de souplesse, vous irez défendre villages et habitants des attaques de gros robots aux looks d'insectes qui propagent le virus mortel.
Chaque monde dispose de décors bien particuliers, et chacun est composé de 6 missions différentes, vous volerez et flotterez au-dessus de mondes de glace, de désert, d'une jungle luxuriante ou encore d'un paysage rocailleux ou bien même évoluerez sous l'eau. Dans ce dernier monde, d'ailleurs, on remarquera le souci de réalisme et de détail en admirant les déplacements des bans de poissons : élégants, gracieux et rapide !
Entièrement en 3D, vivement coloré, **V2000**, qui devrait sortir en avril prochain, tirera bien sûr parti des cartes 3D ; sur le salon il était présenté en version 3Dfx.



On ne pouvait démarrer avec scénario plus catastrophique : la fin du monde. Plus précisément, l'annonce de la fin du monde qui pourrait bientôt être provoquée par l'émissaire de l'Enfer qui traîne sur la Terre à la recherche des sept sceaux sacrés préservant l'équilibre de la planète. S'il les trouve, il les brise, et alors l'Apocalypse sera, et la bataille opposant coyotes du Paradis et p'tits gars de l'Enfer pourra fau-ire rage.



Le problème, c'est que nos gens du Paradis, qui sont là pour nous défendre d'une fin somme toute désagréable, ne sont pas prêts pour la dernière rixe : ils ont encore tout un tas de trucs à préparer. Du coup, hop, ils envoient Bob sur Terre, un petit chérubin tout beau tout mignon, qui aura pour mission de retrouver les sept sceaux avant les messieurs du Diable, et éventuellement de combattre ces derniers avant de les renvoyer pleurer leur mère.

Ce Bob, c'est le personnage que vous dirigez dans **Messiah** (Messie), titre made in Shiny prévu pour le printemps prochain. Quelques scènes du jeu nous étaient présentées lors de l'ECTS, et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elles ne pouvaient laisser indifférent. Le graphisme, d'abord, sombre à souhait, au design très prononcé, mais surtout les animations des personnages avaient de quoi impressionner les plus blasés. D'autant que le gars David Perry, qui faisait fièrement la démo de son prochain jeu, montrait la beauté des animations en faisant gigoter une demoiselle 3D fort charmante, avec porte-jarretelles et culotte de dentelle pour toute tenue. Il la faisait danser comme une gogo-girl, pour troubler les badauds que nous sommes. Il nous a bien eus.

La grosse originalité du jeu vient des capacités de Bob, le petit angelot que le joueur dirige dans Messiah. Il peut en effet entrer dans n'importe quel personnage et en prendre le contrôle. Plutôt que de changer d'arme comme dans un vulgaire Doom-like, dans Messiah on change carrément de personnage, et du même coup de capacités. Un principe original qui peut s'avérer amusant.



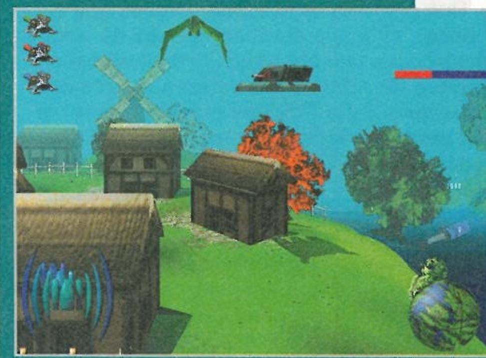


TELEX

FLY BY WIRE

Vu également à l'ECTS, un autre jeu Shiny qui devrait sortir en début d'année prochaine : Fly by Wire. Une simulation d'hélicoptère télécommandé. Les gars de Shiny ont même l'intention de faire développer un boîtier de commandes de type modélisme à brancher sur le PC tout spécialement pour leur jeu.









Jusqu'ici tout va bien...

... la **MAXI Gamer 3D** n'a pas fini de vous souffler !





Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.

Sa technologie *3Dfx Interactive* vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...

Et pour des sensations encore plus fortes,

*cette carte, livrée avec **pod**, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !*
Avec MAXI Gamer 3D, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !



05/97



06/97



07/97


07/97



1190 FTTC avec POD

1090 FTTC sans POD

http://www.guillemot.com

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D. Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....



FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. (utilisateurs) **02 99 08 81 71** - Tél. (revendeurs) **02 99 08 90 88** - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 613 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Evidemment, le titre fort d'Activision présenté à l'ECTS était le tres attendu Quake 2 d'Id Software. J'y étais, alors j'y ai joué. Premieres impressions.





ACTIVISION

Voilà, j'ai fait quelques parties de Quake 2. Sans révolutionner un genre qu'ils ont eux-mêmes popularisé, les gars d'Id Software ont tout de même apporté quelques améliorations qui pourraient encore une fois faire la différence.

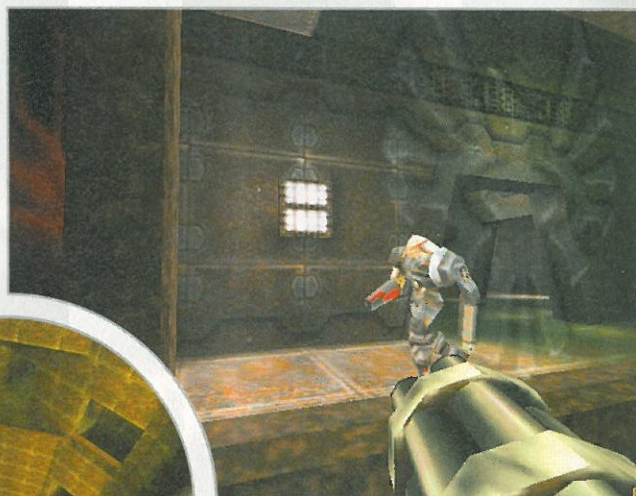
Visuellement parlant, Quake 2 est très proche de son prédécesseur, le doute n'est pas permis. Mais le jeu semble moins sombre, le moteur supporte davantage de sources lumineuses et les designers s'en sont donnés à cœur joie. Quake 2 est toujours aussi beau, pas de problème, apparemment plus varié et lumineux. Certaines salles sont même vraiment magnifiques, mais ce n'est pas une surprise, les quelques photos d'écran divulguées par Id Software au cours de ces derniers mois le prouvaient déjà.

Les designers ont promis des niveaux plus vastes, c'est apparemment le cas. Bien que je n'ai traversé qu'une toute petite poignée de niveaux, ceux-ci sont aussi beaucoup plus riches que dans Quake premier du nom. On y fait plus de choses, le jeu semble moins bourrin. Id Software promet que dans Quake 2, les missions seront plus complexes que "trouve-la-clé-puis-ouvre-la-porte-qui-mène-au-niveau-suivant". Trappes, interrupteurs, objets divers à manipuler (qui auront de l'influence sur ce niveau ou les suivants) sont au programme. Moins gros bill, semble-t-il, plus varié, et c'est tant mieux, car j'avoue m'être un peu ennuyé dans le premier Quake.

Les niveaux ressemblent à d'innombrables parcours du combattant, on grimpe, on court, on rampe, on nage, et bien sûr on tire et on essuie les assauts ennemis, le tout en seulement quelques secondes. Côté interface, rien ne semble avoir changé. Inutile de modifier un système qui marche.

C'est quand on descend son premier ennemi que l'on note une première vraie évolution. Cette fois, ils s'en prennent vraiment plein la face, un vrai bonheur. L'onde de choc les secoue en tous sens, ils basculent, s'attrapent la jambe, dégagent sur le côté, ou volent carrément à 10 mètres en arrière (il faut y aller vraiment fort, là). Les animations des personnages sont super drôles, complètement jouissives, couronnées par des traces d'impact délicieuses. Je n'ai pas eu le temps de m'en lasser. D'autant que chaque catégorie d'ennemi a sa façon de mourir, j'ai particulièrement apprécié ceux dont la tête explose quand on leur tire dessus deux fois de suite. Marrant et sanglant, pas de doute. Le top étant de leur faire sauter la tête une fois qu'ils sont allongés au sol, déjà à l'agonie. Lâche, mais tellement sympathique.

Bref, Quake 2 semble plus excitant et plus beau que Quake, auquel nous avions préféré le très drôle Duke Nukem 3D, carrément fendard en réseau. Avec Quake 2, les choses pourraient changer, d'autant que d'après Id Software, le jeu n'a pas de limite en ce qui concerne le multijoueur, il suffit d'aligner une machine suffisamment balèze pour que des centaines de joueurs se tapent dessus dans un même niveau. Id Software aurait déjà été contacté par des sociétés prêtes à mettre en place des bécanes sur le Net capables de supporter ce genre d'énormes parties multijoueur. Ça promet.









Fighter Squadron

Nous l'avions entr'aperçu à l'occasion d'un reportage Activision il y a quelques mois, la version présentée à l'ECTS était beaucoup plus avancée. Il s'agit de Fighter Squadron : The Screamin' Demons Over Europe, le simulateur de vol développé par les très talentueux gens de Parsoft Interactive. Véritable simulation pointue et réaliste, Fighter Squadron propose de piloter divers avions de la Seconde Guerre mondiale, 9 au total, dans 90 missions qui se dérouleront au-dessus de la Manche, de l'Allemagne et de l'Afrique du Nord. Bien que supportant les cartes 3D, Fighter Squadron tournera également sur les bécanes non équipées sans vraiment perdre en qualité (à condition de disposer d'un microprocesseur puissant).







EVIDEMMENT, IL Y AVAIT DU TOMB RAIDER 2 PARTOUT CHEZ EIDOS, MAIS D'AUTRES NOUVEAUTÉS TOUT AUSSI INTÉRESSANTES POINTAIENT LE BOUT DE LEUR NEZ TIMIDE.

EIDOS

A commencer par **Lunatik**, un jeu d'arcade puissant développé en Angleterre par Pure. Speed, Lunatik se propose de nous faire planer au-dessus et au cœur de villes futuristes à la "Blade Runner". C'est beau, ça tire dans tous les sens, avec des formations de vaisseaux bizarres qui vous foncent dessus, ou des batteries antiaériennes installées à droite et à gauche. Les explosions qui recouvrent pratiquement tout l'écran sont particulièrement excitantes. Sortie pas avant février 98.
Toujours dans les airs, mais moins futuriste, **Team Apache** développé par les anglais de Simis pour Eidos. À la fois simulation réaliste développée avec les conseils avisés d'anciens pilotes d'hélicoptère, et jeu d'arcade facile à prendre en mains, offrant un plaisir de jeu immédiat, Team Apache s'adapte aux envies des joueurs. Supportant la technologie DirectX de Microsoft, Team Apache sera bien sûr compatible toutes cartes 3D. En tout cas, c'est beau et fluide. Team Apache devrait sortir en novembre prochain.
Eidos aussi se prend au jeu de la coupe du monde, sans rire, avant que la compétition ne commence nous aurons certainement une dizaine de jeux de foot. Cela dit, **World League Soccer**, celui d'Eidos dévoilé à l'ECTS, a déjà le mérite d'être renversant graphiquement parlant. Peut-être parce qu'il utilise à fond les capacités des cartes 3D. Reste à voir le game-play, la maniabilité et le réalisme du jeu. Encore loin d'être terminé, il ne sera disponible qu'en avril 98.
À l'occasion d'un reportage chez Eidos, notre gars Benji vous avait déjà parlé de **Fighting Force**, le jeu d'arcade en 3D qui renouvelle le genre Double Dragon. Le jeu est pratiquement terminé, j'y ai joué quelques instants sur le salon, et mince je me suis sacrément marré. C'est beau, ça va vite, et ça tape de partout. Un vrai bonheur. En plus, tout ces gangsters en costard cravate sont délicieusement tendance. Fighting Force devrait sortir à la fin du mois d'octobre, test dans le prochain numéro.
Et enfin, juste un mot sur **Daikatana**, le premier jeu d'Ion Storm, qui lui aussi suit son petit bonhomme de chemin et devrait paraître d'ici avril prochain. Ce qui pourrait ressembler à un Quake-like, s'avère être plus beau que la moyenne, et nettement plus speed.







TELEX

Le superbe jeu de Formule 1 développé par Lankhor pour Eidos sortira plus tard que prévu, pas avant mars 98. F1 Racing Simulation d'Ubi Soft semble effrayer ses adversaires.

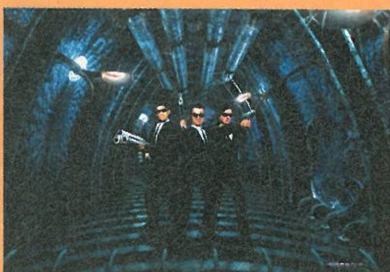








Men in Black



Chez Gremlin, on porte fièrement costards noirs bien stricts et lunettes de soleil. Et gros guns, aussi. Adapté du film déjà sorti dans les salles, le jeu sera disponible en avril 98. MIB le jeu reprend le script original, suit le début du scénario, et va beaucoup plus loin. Heureusement, le film lui était un peu juste pour en faire un jeu d'aventure avec ses trois lieux qui se battent en duel. Par contre les trois personnages principaux sont bel et bien là, digitalisés à partir des vraies tronches des acteurs. Ça à l'air assez beau, les aliens en 3D sont drôles et bien animés.





Take 2



En plus de Black Dahlia, en preview dans ce numéro, Take 2 présentait deux petits jeux au charme discret mais apparemment éclatant. Un très classique jeu d'arcade, **The Reap**, comme on en voit plus depuis longtemps, sorte de mélange de Zaxxon et d'R-Type, un jeu qui fait penser aux beaux jours de l'Amiga ou de la console PC Engine, et Loose Cannon, autre jeu d'arcade ultra violent. Mais vraiment, sans rire. Ici pas de scénario, juste des mercenaires qui se promènent au milieu des villes et passent le temps en massacrant tout ce qui bouge. Les sprites sont mignons, tout petits, et se trimballent au milieu de décors en 2D qui oscillent entre le réussi et l'assez moyen, il faut bien le dire. Mais le bonheur vient quand on commence à tirer, ça saute et hurle de partout, les passants se prennent des balles perdues et se traînent lamentablement en hurlant. Méchant et agressif, Loose Cannon prendra sûrement toute son ampleur en réseau puisqu'il permettra à 15 joueurs de s'affronter simultanément. Ces deux jeux sont prévus pour le mois de novembre.

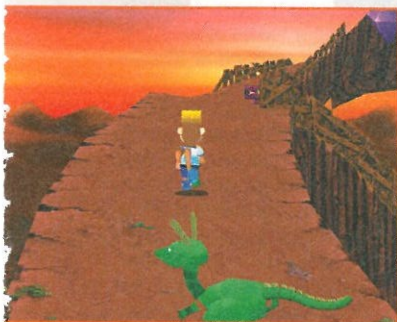


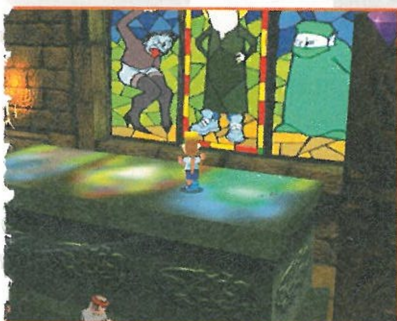


Joe Blow



Décidément, Mario 64 de Nintendo et Crash Bandicoot sur Sony PlayStation ont fait des ravages au sein des programmeurs PC. Joe Blow, prochain jeu Telstar qui sortira au début de l'année prochaine, est visiblement inspiré de ces deux titres. Tant mieux, le style jeu de plate-forme ne compte pas encore de véritable chef-d'œuvre sur PC. Le personnage de Joe Blow est une sorte de Bart Simpson version chimpanzé, drôle et intrépide, très bien animé grâce au moteur 3D développé par Abstract Entertainment. 60 niveaux divisés en 6 mondes différents, des tas de trucs à ramasser et des ennemis à massacrer. Un jeu de plate-forme, quoi.









VIRGIN INTERACTIVE

Le stand de Virgin Interactive, planté au beau milieu du salon, était tout ce qu'il y a d'inquiétant, presqu'organique, comme si on entrait dans les tripes d'un gigantesque Alien à la Giger. À l'intérieur, des jeux, tiens.



Ouvrons le bal Virgin avec deux jeux Milestone, de la famille italienne des maintenant fameux Screamer et Screamer 2. La dynastie s'agrandit tout d'abord avec Screamer Rally, qui, comme son nom l'indique, quitte plus nettement le bitume des villes pour emprunter des chemins boueux. Sept nouveaux circuits, des courses contre cinq concurrents à la fois, et jusqu'à 6 joueurs en réseau. Nettement marqué par la touche Screamer, **Screamer Rally** est toujours aussi riche graphiquement parlant. Par contre, le moteur 3D semble avoir été encore amélioré, et l'action provoque plus de frénésie que jamais. Sortie prévue fin novembre.

Avec deux roues de moins, **Superbikes** ira encore plus vite. Licencié officiel du championnat de moto du même nom, Superbikes s'engouffre dans une brèche ouverte récemment par Moto Racer. Le savoir-faire de Milestone ne peut que nous rendre impatient, et bien que le jeu ait encore de long mois de développement devant lui, Superbikes ne sortira pas avant mars-avril 98. Cependant, la démo présentée à l'ECTS paraissait déjà prometteuse. Mince.

Chose assez rare pour être notée, **F-16 Agressor**, simulateur de Falcon F-16, devrait tourner sur toutes sortes de machines, y compris les plus modestes. Evidemment, si vous disposez d'une machine puissante, le jeu en profitera pour balancer des images en très haute résolution et en million de couleurs. Les missions agressives de F-16 Agressor nous ferons survoler Madagascar, l'Ethiopie, ou encore le Maroc. Sortie prévue avant l'été 98.

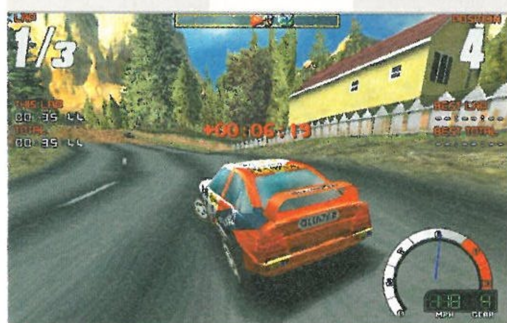
C'est maintenant Virgin qui édite les jeux Sir-Tech, première nouveauté à venir : **X-Fire**. Les auteurs de la fameuse série Wizardry se mettent à la page avec X-Fire puisque le jeu proposera de jouer en multijoueur sur Internet. Contrairement à Ultima Online, et à l'instar de Battle.net, la connexion au serveur sera gratuite à condition d'avoir acheté le jeu. Pas de surcoût. La vue 3D isométrique est agréable, sans être révolutionnaire, et le jeu propose également une campagne en solo. Campagne qui pourrait bien être interminable puisque le jeu a la capacité de générer des cartes aléatoires à l'infini.



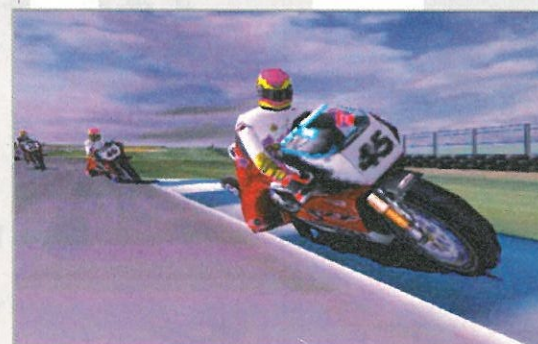














Encore plus de C&C Alerte Rouge

Westwood Studios continue à alimenter de manière régulière la folie qui entoure Alerte Rouge. Un nouveau datadisc devrait sortir très prochainement, **Alerte Rouge Missions M.A.D.** (appelé Aftermath outre-Atlantique), et **C&C Sole Survivor**. Alors que ce dernier ne verra sûrement pas le jour en France avant l'année prochaine, (Virgin attend de voir et de mettre en place un serveur sur le Net puisque Sole Survivor est exclusivement destiné au jeu on-line), Missions M.A.D.par contre arrivera par chez nous. Au programme, 18 nouvelles missions solo, bien sûr, plus de 100 maps multijoueur (certaines 2 fois plus grandes que d'habitude, idéal pour jouer à 4), 8 nouvelles musiques, et surtout 7 nouvelles unités. Entre autres, le Tank M.A.D., pour les deux camps, un sous-marin nucléaire mer-sol pour les Soviets, ou encore un chrono-tank furtif pour les Alliés.

ACCLAIM

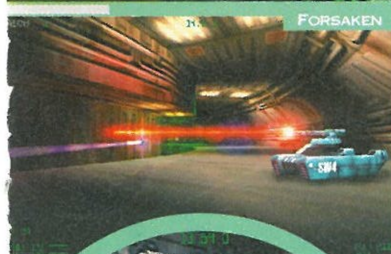
Alors que Constructor vient à peine de sortir (il est testé dans ce numéro), Acclaim annonçait déjà l'arrivée de Constructor II l'année prochaine. Il n'y avait pour l'instant pas grand-chose à voir, cela dit, c'était juste pour nous mettre en bouche. La version de Forsaken, dont nous vous avons déjà touché quelques mots, présentée à l'ECTS était bien avancée, et quatre bécanes en réseau servaient de support à un concours permanent. C'est beau, ça bouge bien, ça va vite, Forsaken m'a tout l'air d'un Descent réussi et vraiment jouable. Jusqu'à 16 joueurs en réseau. Sortie prévue en février.

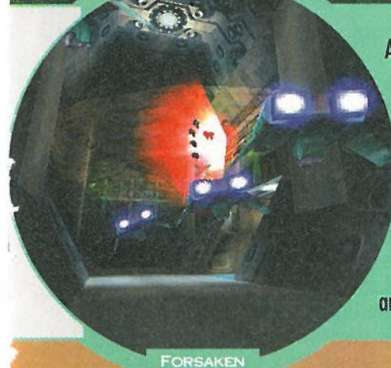

FORSAKEN



TUROK

Egalement présenté en version quasi finale (le jeu sort en décembre), Turok est issu du monde de la console. Sur Nintendo 64, le jeu a déjà remporté un vif succès. C'est un Doom-like d'un genre un peu particulier. Le graphisme est très beau, mais ce sont surtout les armes qui ont de quoi exciter les plus agressifs d'entre nous, des armes d'une rare violence. Ça va jusqu'aux bombes atomiques, c'est dire.
Enfin, juste un mot sur Machine, un autre jeu Acclaim qui sortira en septembre 1998. Le principe semble assez amusant : les joueurs seront en effet invité à construire des robots avec divers modules avant de les envoyer se battre les uns contre les autres dans des arènes en 3D. À suivre.


FORSAKEN


FORSAKEN

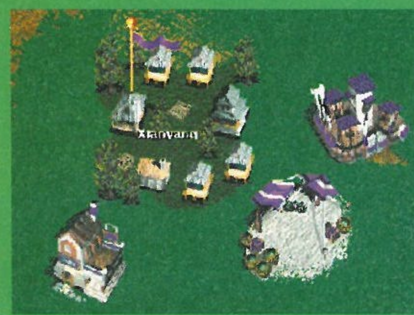

TUROK

SEVEN KINGDOMS

Interactive Magic se met au goût du jour avec Seven Kingdoms, un Warcraft-like apparemment bourré de bonnes idées. Anciennement baptisé Ambition, le jeu digère des éléments de Civilization en reprenant le principe de sept civilisations qui s'affrontent (Grecs, Chinois, Mayas, Normands et Vikings... euh, zut, ça fait que cinq). On construit, on entraîne ses hommes, on fait des alliances ou l'on se bat, classique. Moins classique la possibilité d'invoquer des monstres, pour les envoyer cartonner ses adversaires, ou d'entraîner des espions qui infiltreront les places ennemies, jusqu'à monter en grade et – pourquoi pas ? – rallier l'armée à votre cause. Le jeu est encore en cours de réglage, et devrait sortir en décembre ou janvier prochain.

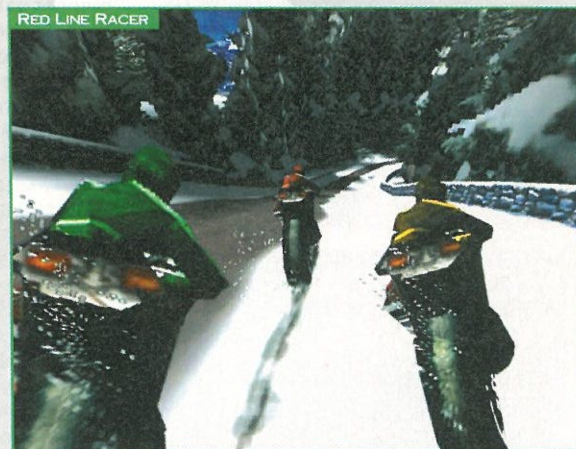






UBI SOFT

Le stand d'Ubi Soft était plus que conséquent, avec vraiment beaucoup de trucs et de machins présentés. Nous avons déjà parlé de la plupart d'entre eux, mais deux nouveautés ont retenu notre attention. Kick Off 98, d'Anco, et Red Line Racer, de Criterion.
Kick Off 98 sera le prochain volet de la mythique série des Kick Off, cette fois édité par Ubi, qui a bossé en collaboration avec l'équipe d'Anco. Franchement, la version 97 nous avait sérieusement déçus. Celle-ci ne pourra être que meilleure... Croisons les doigts. Le jeu est entièrement en 3D, avec des joueurs plutôt bien dessinés et composés de plus de 500 polygones chacun, dites donc. Sortie prévue en décembre.
Quant à Red Line Racer, il s'agit d'une course de motos. Apparemment, les auteurs se sont concentrés sur la vitesse, et Red Line Racer décoiffe effectivement pas mal. Le graphisme n'en souffre pas pour autant, notamment les décors qui sont vraiment très bien dessinés, colorés et variés. Red Line Racer sera compatible avec les cartes 3D majeures du marché, mais sans utiliser Direct3D. Une compatibilité directe, donc.
Ce qui devrait encore améliorer les performances du jeu. Sortie prévue l'année prochaine, vers mars ou avril.


RED LINE RACER


RED LINE RACER


KICK OFF 98


KICK OFF 98

SIERRA NOUS PROPOSAIT UNE BELLE NOUVEAUTÉ, GRAND PRIX LEGENDS, ET NOUS FAISAIT REDÉCOUVRIR UN JEU DÉJÀ ENTR'APERÇU, LE DERNIER MEMBRE DE LA FAMILLE KING QUEST.





SIERRA

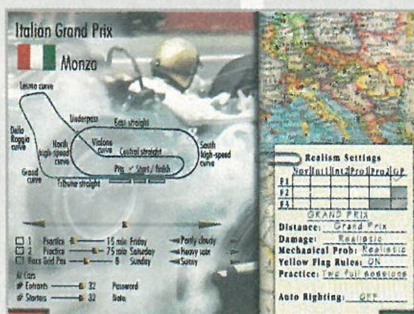
Si les jeux de Formule 1 ont toujours remporté un franc succès sur PC, ou en tout cas attisé l'attention des joueurs, jamais le genre n'a été abordé de cette façon. Papyrus, qui développe Grand Prix Legends pour Sierra, a en effet décidé de s'intéresser à une période révolue de l'histoire du sport automobile, et particulièrement à l'année 1967. Les spécialistes, dont je ne suis pas, apprécieront : c'est l'époque de pilotes mythiques comme Jackie Stewart ou Graham Hill. Grand Prix Legends sera donc l'occasion de se mesurer à ces pilotes d'exception.





Beaucoup de recherches

Pour réaliser une simulation digne de ce nom, un tant soit peu réaliste, les designers de Papyrus ont dû commencer par faire de nombreuses recherches concernant les spécifications des voitures de l'époque, leurs performances, mais aussi le tracé des circuits de 1967, qui n'étaient pas les mêmes qu'aujourd'hui (certains n'existent même plus d'ailleurs). De nombreuses cassettes vidéo d'archive ont été consultées par les graphistes pour offrir la simulation la plus exacte possible. Onze circuits ont ainsi été reconstitués. Et lorsque les gars avaient la chance de tomber sur une voiture d'époque qui roulait encore, ils l'interviewaient aussitôt pour reproduire le ronronnement de ses cylindres. Un voyage dans le temps au volant de vieilles caisses qui pétaradent.





Les programmeurs de Papyrus sont maintenant des habitués des courses de voitures (la série Indy Car, c'était eux), ils n'en sont pas à leur coup d'essai. Et pourtant, jamais modèle physique de voitures ne m'aura semblé si réaliste. Pour le prouver, le designer qui faisait une démo sur le salon lâchait la voiture de plusieurs mètres. Lorsque le véhicule touchait le sol, on voyait alors toutes les forces se mettre en branle, les roues, les suspensions, tout qui bouge et réagit de façon réaliste. En fait, alors que leurs précédents modèles physiques des véhicules demandaient 1 % de temps machine au processeur, le nouveau, utilisé pour Grand Prix Legends, en demande 20 %. C'est clairement la pièce maîtresse du jeu.



Le jeu est tellement réaliste qu'il est quasi-impossible d'aller tout droit lors de la première prise en main. Pour cela, un vaste système de niveaux et de véritables courses sont intégrés au jeu. Grand Prix Legends sera peut-être la première simulation de F1 qui pourra prétendre vraiment apprendre à piloter, à l'instar de Flight Simulator pour les avions.

Toute la batterie classique des options des jeux de voitures actuelles devrait être mise en place. Ainsi le jeu proposera à 8 joueurs de s'affronter en réseau simultanément, et un serveur Internet dédié est à l'étude. Idéal pour transformer ce jeu apparemment réussi en véritable simulation culte. Retracer la saison de F1 de 1967 dans le cyber-espace-branchouille, ça, c'est classe.

Patience, maintenant. Grand Prix Legends ne sortira pas avant mai 98. En attendant, relisez les bios de Graham Hill.



ROBERTA WILLIAMS



Toujours aussi calme et posée, Roberta Williams était présente sur l'ECTS pour faire des démonstrations de son dernier bébé, King Quest VIII : Masque d'Eternité (voir dans Joystick 82 le reportage King Quest VIII et l'interview de Roberta). La seule vraie "game-designeuse" du marché expliquait son point de vue sur les jeux en général, et sur King Quest VIII en particulier. Son cheval de bataille, une séparation nette entre le bien et le mal, "jamais on ne pourra tirer sur les gentils dans mes jeux, dit-elle, et il n'y a de combats que quand ils sont strictement nécessaires au bon déroulement du scénario."
Peut-être les raisons du succès rencontré par les jeux de Roberta Williams, qui, dans ce monde de violence, se démarquent des autres produits et touchent un autre public.
En tout cas, King Quest VIII, le premier tout 3D de la série, avance sérieusement et devrait être disponible l'été prochain.

INTERPLAY N'A PAS PEUR DE LA VARIÉTÉ, PAS DE DOUTE. SES PROCHAINS JEUX, AJOUTÉS À CEUX DE SHINY ENTERTAINMENT, FONT UNE SACRÉE GAMME À VENIR.

INTERPLAY



Die by the Sword

Un jeu d'arcade, un jeu de plate-forme, un jeu d'aventure/action et un jeu de rôles, voilà les nouveautés que nous avons découvert en fouillant chez Interplay.

Powerboat Racing, c'est un peu comme la scène de poursuite dans "Amsterdamned" de Verhoeven, des bateaux surpuissants qui se tirent des bourres. Sauf que là, vous êtes de la partie. Entièrement en 3D temps réel, avec un moteur qui semble plutôt réussi, le jeu offrira 8 circuits de flotte différents (Monaco, Amazonie ou encore au Japon). Powerboat sera ouvert au réseau, pour des parties en multijoueur déjantées, mais aussi au mode écran splitté, à deux sur la même bécane, peut-être même quatre. Sortie prévue en janvier 98.

Dans un style complètement différent, toujours chez Interplay, Die by the Sword est un jeu d'aventure et d'action qui se déroule dans un univers imprégné d'heroic-fantasy. En fait, il s'agit plus d'un jeu "viens-par-là-que-je-te-tranche-le-cou" : tout est centré sur les combats, au demeurant étonnamment réussis. Les mouvements des personnages, et du vôtre en particulier, sont gracieux, souples et précis. Grosse originalité, vous pouvez définir vos propres mouvements, inventer vos coups avant de les utiliser en cours de jeu. On s'enfonce alors au plus profond de sombres donjons pour aller découper en rondelles des tas de sortes de monstres. À noter que le jeu est ouvert au multijoueur, avec des arènes spécialement étudiées pour se fritter entre potes jusqu'à quatre simultanément. C'est beau, agressif et méchant, ça promet. Die by the Sword devrait sortir en mars prochain.

Earthworm Jim fut un énorme succès sur console, la plus grosse vente de l'année quand il est sorti sur Megadrive, si je me souviens bien. Il faut dire que son personnage principal barjo et son univers complètement loufoque avait de quoi accrocher. Jim est de retour, donc, et cette fois dans un jeu de plate-forme en 3D. Earthworm Jim 3D est prévu pour mars 98. La version présentée à l'ECTS était loin d'être terminée, mais on sentait déjà l'aspect délicieusement débile monter, avec notamment une course de glisse sur ventre de cochons.

Terminons avec le prochain volet de la série de jeux basés sur Forgotten Realms d'Advanced Dungeons & Dragons, Baldur's Gate. Cette fois, c'est la côte sud du pays qui est en pleine agitation, et votre personnage (qui ne sait même plus très bien qui il est) va tout de même tenter d'aller régler les problèmes par là-bas. Les décors réalistes sont d'une beauté renversante ou quasi, et le jeu s'annonce particulièrement vaste (il tiendra sur 4 CD). Baldur's Gate sera également ouvert au multijoueur. Jusqu'à six preux aventuriers pourront s'y côtoyer, et choisir de collaborer ou pas. Ce jeu, ainsi que Die by the Sword, semble bien intéressant. Trop frustrant de ne pas avoir la place d'en parler plus longuement... On se fait un petit reportage dès que possible.

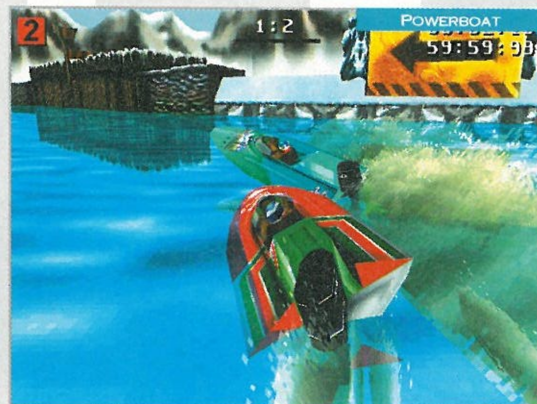


Earthworm Jim 3D

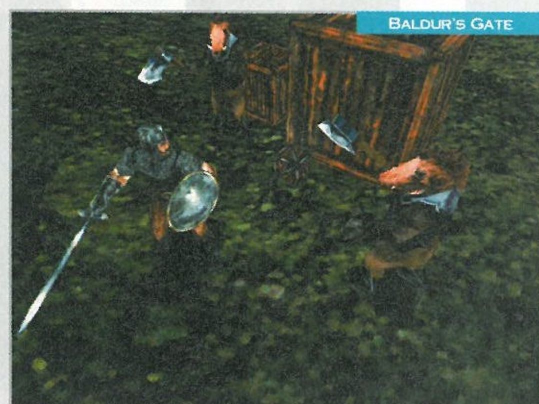




Baldur's Gate



Powerboat

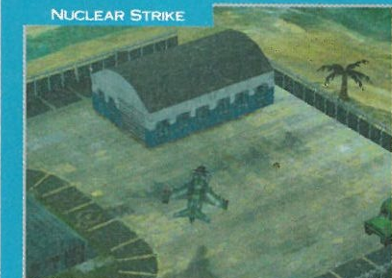


Baldur's Gate

Electronic Arts

Un petit point rapide sur trois des titres Electronic Arts à venir très prochainement. NHL 98, l'excellente série de simulation de hockey, plus magnifique que jamais, entièrement en 3D, et décidément impressionnante. Test Drive 4, qui nous mettra une fois de plus au volant de bolides de luxe, et Nuclear Strike, la suite de Soviet Strike, qui se déroule cette fois en Asie du Sud-Est et qui met le joueur aux commandes d'une dizaine d'engins de guerre (tank, avion Harrier, aéroglisseur et tout le toutim).

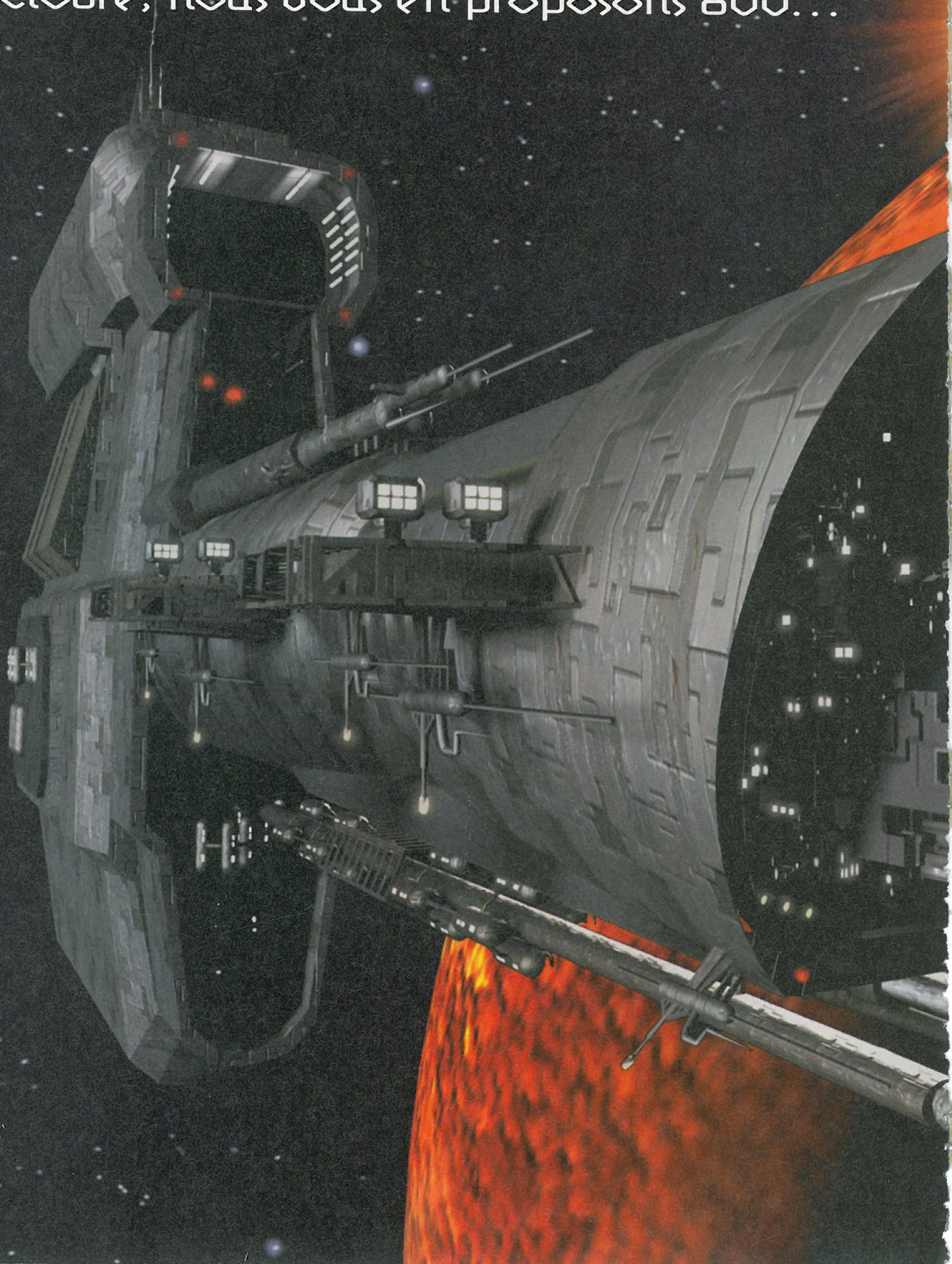
NHL98



Nuclear Strike



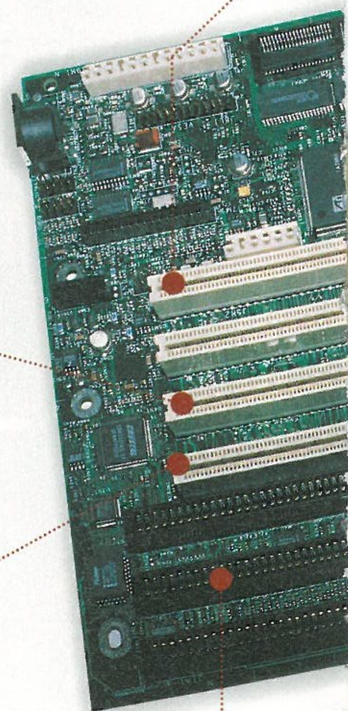
Test Drive 4


Dieu créa le Monde en 6 jours,
en Octobre, nous vous en proposons 800...
THQ
INC.
© THQ

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Jouer les bouchers, hum, quel bonheur ! Tailler dans le lard d'un bon gros PC bien pansu, faire craquer aux jointures les éléments et ramener en pleine lumière de beaux petits bijoux de technologie, moi j'aime. Je vous ai d'ailleurs concocté trois sympathiques configurations maison. Vous dites votre prix, et vous avez la solution. Une solution recommandée par nous, avec des composants qu'on a appréciés dans notre dure vie quotidienne de testeurs confrontés à des bêtas pas toujours très stables. Des composants qui ne sont pas forcément les plus performants du monde, mais les plus fiables à notre goût, et qui possèdent une excellente intégration dans un environnement Windows 95. Objectif : faire tourner un maximum de jeux pour un prix global qui va de 10 000 à 20 000 francs. Pas moins de 10 000 francs, non, désolés : c'est vraiment le minimum pour prendre plaisir à jouer.



La carte vidéo 2D

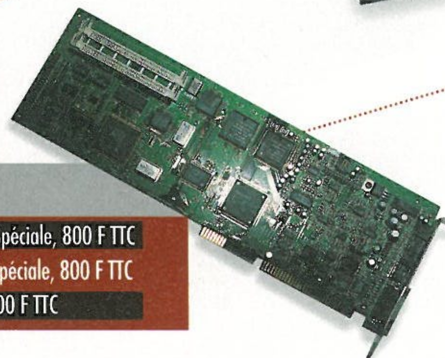
Entrée de gamme : Mystique 220, 2 Mo de RAM (bus PCI à 33 MHz), 700 F TTC
Milieu de gamme : Mystique 220, 4 Mo de RAM (bus PCI à 33 MHz), 900 F TTC
Haut de gamme : Millennium II, 4 Mo de RAM (bus PCI à 33 MHz), 1 400 F TTC



La carte accélératrice 3D

Entrée de gamme : Maxi Gamer 3D ou Monster 3D, 1 100 F TTC
Milieu de gamme : Maxi Gamer 3D ou Monster 3D, 1 100 F TTC
Haut de gamme : Maxi Gamer 3D ou Monster 3D, 1 100 F TTC





La carte son

Entrée de gamme : AWE 64 Edition Spéciale, 800 F TTC
Milieu de gamme : AWE 64 Edition Spéciale, 800 F TTC
Haut de gamme : AWE 64 Gold, 1 400 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîte". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

Carte vidéo et 3D accélératrice

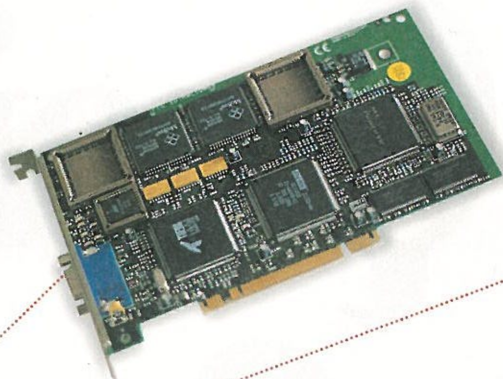
Entrée de gamme : STB Nitro 3D, 4 Mo de RAM (bus PCI à 33 MHz), 900 F TTC

Milieu de gamme : Apocalypse 5D, 4 Mo de MDRAM (ET 6100 + PowerVR 2, bus PCI à 33 MHz), 1 700 F TTC

Ou XPERT@Play, 4 Mo de RAM (bus PCI à 33 MHz), 1 500 F TTC

Haut de gamme : Riva 128, 4 Mo de RAM (bus AGP à 66 MHz), 1 500 F TTC

Ou XPERT@Play, 4 Mo de RAM (bus AGP à 133 MHz), 1 500 F TTC





Le disque dur

Entrée de gamme : Quantum Fireball TM 2 Go (Fast IDE mode PIO 4), 1 300 F TTC

Milieu de gamme : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 800 F TTC

Haut de gamme : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 2 800 F TTC

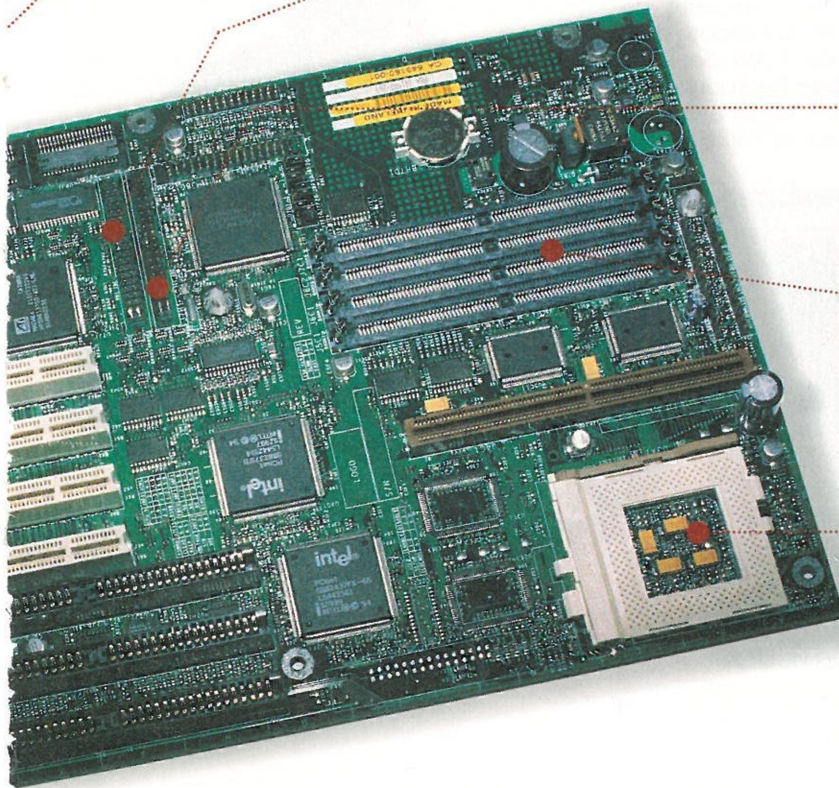


Le lecteur de CD-Rom

Entrée de gamme : Sony 8x IDE, 500 F TTC

Milieu de gamme : TEAC 16x IDE, 800 F TTC

Haut de gamme : Hitachi 24x IDE, 900 F TTC



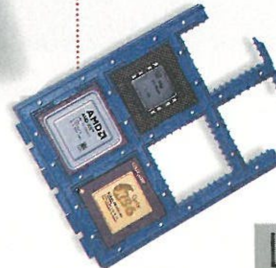


La RAM

Entrée de gamme : 32 Mo de RAM EDO en SIMM, 900 F TTC

Milieu de gamme : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 1 100 F TTC

Haut de gamme : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 2 200 F TTC



Le processeur

Entrée de gamme : K6 166 MHz, 1 500 F TTC

Milieu de gamme : K6 233 MHz, 2 300 F TTC

Haut de gamme : Pentium II 266 MHz, 5 000 F TTC

La carte mère

En ce moment, le choix est très particulier : d'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7, qui ne pourra guère monter au-delà de 300 MHz mais offre des rapports performance/prix très intéressants dans les mois qui viennent. En face, la nouvelle norme Intel Pentium II (Slot One aujourd'hui avec chipset LX), qui permettra de monter jusqu'à 500 MHz avec le futur chipset BX.

Entrée de gamme : Asus T2P4 (socket 7 jusqu'à 200 MHz), 900 F TTC

Milieu de gamme : Asus TX97(socket 7 jusqu'à 233 MHz), 1 200 F TTC

Haut de gamme : Asus P2L97 (slot One jusqu'à 333 MHz), 2 000 F TTC



Le moniteur

Entrée de gamme : 15'' Philips Brilliance 105, 2 500 F TTC

Milieu de gamme : 17'' IIYAMA MF-8617E, 4 000 F TTC

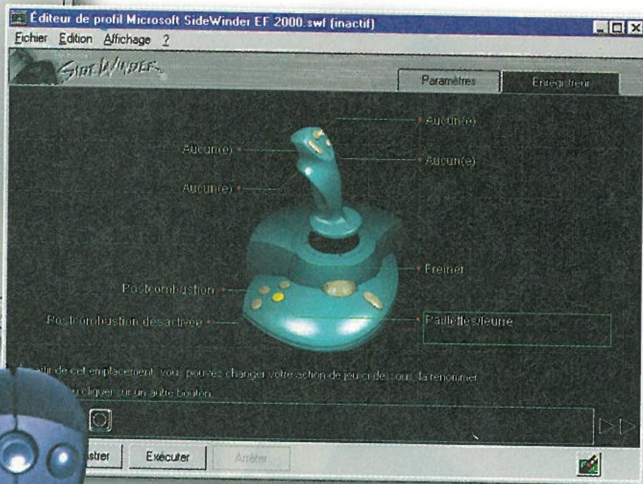
Haut de gamme : 17'' Sony 200SF, 5 000 F TTC

Sidewinder Force Feedback Pro

Si la gamme Software de Microsoft n'est pas toujours exempte de bugs, rappelez-vous de Windows 95 lors de sa sortie ou de Office pour Mac : la gamme Hardware est assurément une réussite. Qu'il s'agisse du Natural Keyboard, des Sidewinder Gamepad et 3D Pro ou plus récemment de l'Intellimouse, chacun d'entre eux apporte sa petite innovation et jouit d'un design ergonomique et d'une fiabilité plutôt bonne. Le Force Feedback Pro ne déroge pas à cette règle. Certes, il ne s'agit pas de la première manette à retour de force disponible sur le marché, mais elle profite d'un important soutien de la part des développeurs ainsi que d'une précision accrue. Sur le salon américain E3, pas moins d'une cinquantaine de jeux étaient présentés avec ce manche. Outre le fait qu'il renvoie les forces, il dispose de 16 boutons programmables, d'une molette de gaz et d'un manche rotatif permettant de simuler le palonnier (ou le steering pour les jets) dans les simulateurs de vol. Pour les néophytes en la matière, on entend par «retour de force» une résistance émanant de deux moteurs situés dans le socle du joystick et reproduisant les vibrations et autres forces physiquement exercées sur les commandes. Dans une voiture, par exemple, vous devrez forcer plus ou moins sur le manche selon le degré de virage et la vitesse du véhicule. De même, vous sentirez les vibrations du moteur correspondant aux différents régimes. Dans le cas d'un jeu de tir, le manche vibrera au rythme d'une mitrailleuse ou bougera vers l'arrière lors du tir d'un missile. Enfin, dans un logiciel comme MDK, vous sentirez les sauts du personnage et toutes ses actions via le manche. Mais c'est avec Flight Simulator 98 que l'on ressent pour l'instant les meilleures sensations. C'est réellement extraordinaire, et l'on dépasse amplement la simple connotation de "gadget", réputation facilement faite de ce style de périphérique. Le centrage de la manette étant automatique, le calibrage est inutile, et l'attribution de fonctions aux différents boutons s'effectue via le nouveau gestionnaire de profil maintenant commun à tous les joysticks et pads de Microsoft. Autant vous dire que le soft est une merveille avec une illustration claire et précise de ce que l'on fait et une méthode de reprogrammation ultra-simple à mettre en œuvre. Notez que le manche n'est actif que si l'on place la main autour - un petit capteur à infrarouges se chargeant de détecter sa présence - et qu'il dispose d'un processeur 16 bits et de 2 Mo de Ram. Rigolo, non ? Voilà un bien beau joujou qui intéressera essentiellement les amateurs de simulation, ceux pour qui le Force Feedback Pro a été conçu. Il est livré avec MDK Mission Laguna Beach et Interstate '76 en jeu complet. Ah oui, juste un détail : il se branche sur le port joystick, mais utilise également les broches destinées aux périphérique Midi. Il faut donc que votre port soit compatible SoundBlaster. Si vous disposez d'une carte propriétaire pour joystick ou d'un port joystick non équipé de broches Midi, il vous faudra un adaptateur pour passer par le port série. (La MonsterSound n'est pour l'instant pas compatible.)

Quoi







▲ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft France
Téléphone : 01 69 86 49 29
Prix : 1 290 F TTC

SideWinder Précision Pro

Le Precision Pro vient remplacer le SideWinder 3D Pro, actuellement en promotion. Son design et ses fonctionnalités sont exactement les mêmes que le Force Feedback Pro, retour de force mis à part. Il comporte donc 16 boutons programmables, un coolie hat, un manche rotatif, et utilise lui aussi une technologie digitale optique réagissant plus rapidement que des potentiomètres. Là encore, le calibrage est automatique. Le gestionnaire de profil, d'excellente facture, permet de redéfinir les boutons très facilement et de rendre le stick compatible CH Products Flightstick Pro ou Thrusmaster. Un excellent rapport qualité/prix.

◀ **Constructeur : Microsoft**
Distributeur : Microsoft France
Téléphone : 01 69 86 49 29
Prix : 449 F TTC





Matrox m3D

La nouvelle carte 3D accélératrice de Matrox utilise un chipset PowerVR PCX2. Ce chipset, aux performances proches de celles de la 3Dfx, permet des résolutions allant jusqu'à 1024x768. Vous devrez en revanche disposer d'une carte graphique, la m3D n'étant qu'un accélérateur 3D et ne disposant pas de sortie vers le moniteur. Elle est livrée avec 3 jeux complets, dont Ultimate Race de Kalisto, et 15 démos des jeux les plus importants.

◀ **Constructeur : Matrox**
Distributeur : Matrox France
Téléphone : 01 45 60 62 00
Prix : 890 F TTC



de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Cinemaster

La carte Cinemaster couplée avec un lecteur de DVD-Rom vous permettra de lire les DVD-Vidéo. La technique de décompression MPEG-2 employée permet de ne pas utiliser de temps processeur. La lecture se fait directement vers la carte vidéo. Seul hic, les films en DVD-Vidéo ne courent pas encore les rayons des magasins.

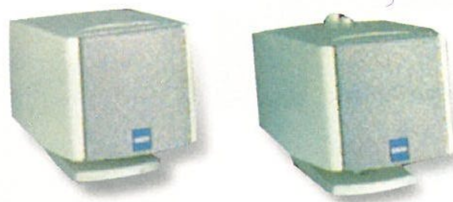
▲ **Constructeur : Pioneer**
Distributeur : Pioneer Setton SA
Téléphone : 01 47 60 79 99
Prix : 2 990 F TTC

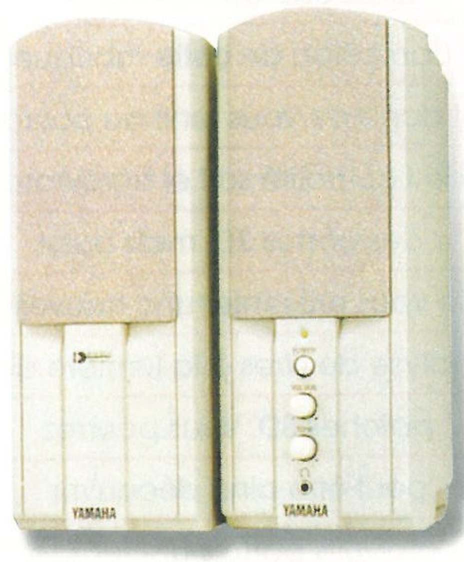
YST-M7 et YST-MS25



Les 2 derniers kits d'enceintes Yamaha utilisent la technologie Active Servo offrant une excellente restitution des basses. Contrairement au modèle MS25, le M7 ne dispose pas de caisson de grave, mais les deux enceintes délivrant une puissance de 5 watts s'en tirent avec brio. Le modèle MS25 se compose, quant à lui, de 2 satellites de petite taille raccordés à un caisson de basse de 15 watts. La restitution sonore est excellente, y compris pour une utilisation dite musicale, comme l'écoute d'un CD par exemple.

Constructeur : Yamaha
Distributeur : Yamaha France
Téléphone : 01 64 61 40 00
Prix : YST-M7 : 399 F TTC ▶
◀ **YST-MS25 : 799 F TTC**





CDRW4001 et CDR401

Leader inconstesté en matière de graveur de CD, Yamaha propose depuis peu le CDRW4001, un graveur réinscriptible au standard E-IDE, ce qui n'implique pas l'achat d'une carte SCSI. Ce graveur fait office de lecteur de CD X6, d'enregistreur de CD X4 et de lecteur/enregistreur de CD réinscriptibles en double vitesse. Il permet également l'écriture en paquet pour la gravure d'un CD en plusieurs fois sur une seule session. Sa fiabilité est sans faille, pourvu que l'on dispose d'un disque dur assurant un taux de transfert élevé.

Dans la même gamme, le CDR401 offre les mêmes caractéristiques, hormis l'écriture de CD réinscriptibles. Il s'agit donc d'un graveur classique X4/X6, mais fonctionnant lui aussi sur une interface E-IDE.

Notez que ces deux lecteurs ont une Eprom flashable pour une mise à jour facile.



◀ **Constructeur : Yamaha**
Distributeur : Yamaha France
Téléphone : 01 64 61 40 00
Prix : Le CDRW4001 : 4 990 F TTC
Le CDR401 : 3 990 F TTC

NetMouse Pro

Les clones de l'Intellimouse débarquent. Le premier en date vient de chez Genius. Il dispose même de 4 boutons, soit 1 bouton de plus que la souris de Microsoft. L'association des 2 boutons supplémentaires permet de scroller dans les fenêtres, de sauter d'une application à l'autre, de zoomer dans Office 97... Bref, c'est bien et nettement moins cher que l'Intellimouse.

Constructeur : Genius
Distributeur : Genius France
Téléphone : 04 79 96 31 13
Prix : 199 F TTC ▶

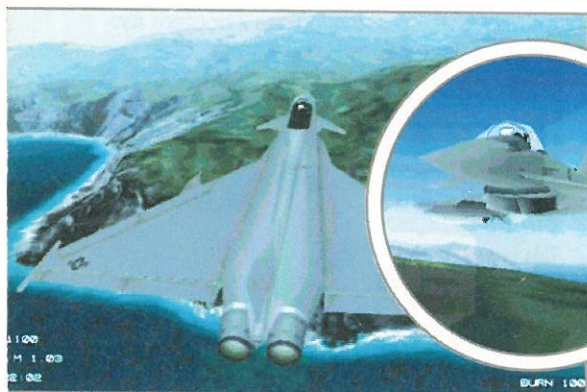


RUBRICK 3D

Nous l'avons vu à Atlanta, lors du dernier salon de l'E3 : la grande majorité des jeux prévus pour l'année prochaine profiteront des possibilités offertes par les cartes d'accélération 3D. Pour l'instant, certains jeux ne bénéficient pas de ces options lors de leur sortie, et il faut alors attendre un patch. L'ambition de cette rubrique est donc de vous tenir au courant de l'actualité soft et hardware des cartes 3D, mais aussi de vous présenter une nouvelle analyse de titres à la lumière des patches 3D. Vous pourrez peut-être ainsi découvrir des produits parfois anciens remis au goût du jour grâce à la sortie de l'un de ces patches.

Bob Arctor



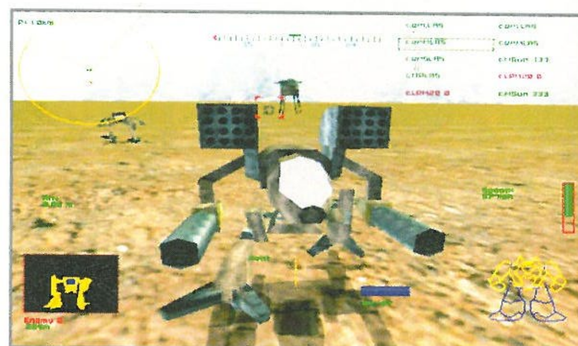


LES PATCH

EF 2000

http://www.did.com/pat2/tacpatf.zip
Editeur : Ocean
Développeur : Digital Image Design
Testé dans Joystick n° 65
Ancienne notation :
Technique 80, Design -, Intérêt 92
Nouvelle notation :
Technique 85, Design 80, Intérêt 92

Chef-d'œuvre incontesté de la simulation de vol, la vraie, celle avec un grand "S", le patch de Did s'installera au prix de nombreuses difficultés. Tout d'abord, avant de télécharger cette grosse update, prenez soin de vérifier que vous possédez la version MS-DOS de EF2000 + Tactcom (boîte argentée) et de choisir le patch "français". Quelques heures plus tard, au bout de quelques crises de nerfs et en ayant lu le fichier Readme avec la plus grande attention, vous pourrez jouer à ce qui pourrait ressembler à la première simulation de niveau militaire sur un micro-ordinateur. Le soft obtenu avec le patch est à la hauteur des ambitions (énooooormes) des gars de chez Did. Tout y est : relook complet des véhicules et avions, fluidité impressionnante, effets de lumière, radiations de chaleur des réacteurs dues à l'augmentation et bien d'autres choses encore. Ce patch vaut à lui seul l'achat d'une carte 3D, pour celui qui s'intéresse de près ou de loin à la simulation de vol.



MechWarrior 2 Mercenaries

ftp://www.ppcsys.be/3DFX/Patchs/Mechwarrior2/md3d1081.exe
Editeur : Electronic Arts
Développeur : Activision
Testé dans Joystick n° 76
Ancienne notation :
Technique 84, Design 82, Intérêt 90
Nouvelle notation :
Technique 88, Design 88, Intérêt 91

Mechwarrior est plus que jamais dans l'air du temps. Activision a commencé Heavy Gear pour se consoler de la fin de la licence de Mechwarrior, qui est retourné bien gentiment chez Fasa, et également afin de faire face

SITES INTERNET PORTANT SUR LA QUESTION 3D

NEWSNEWSNEWSNEWSNEWSNEWS

À tout seigneur, tout honneur. Le monde des cartes 3D s'est bien sûr enrichi de nombreuses homepages de passionnés sur Internet. Parmi celles-ci, on retiendra le site de "Operation 3Dfx", où l'on pourra tout savoir sur les nouveautés, les dates de sortie, les hardwares et les benchmarks. Bien sûr, à cet endroit, vous pourrez vous procurer moult fichiers et patches pour les derniers jeux ainsi que leurs démos.
Operation 3Dfx :
http://hardware.3dreview.com/3Dfx/newindex.html
Le meilleur site francophone (le Rapido's 3Dfx World) est de taille à peine plus modeste que le précédent. Vous y trouverez des textes très bien foutus concernant le matos et la technologie Direct 3D . Pour cela, allez sur :
http://www.dreamtel.fr/rapido/3dfx.htm



ES 3D

au géant de Sierra, le terrible et menaçant Earthsiege 3. En attendant les sorties de ces titres, le fanatique de robots géants ne peut que ronger son frein ou chercher un réconfort dans l'un des meilleurs patches de ces derniers mois. Les résultats sont assez incroyables : avec une seule dose de patch dans la machine, vos robots ressortent plus beaux et plus blancs avec l'application de superbes textures, des ombres au sol et des effets de lumière pour chaque type d'armes. Les textures des extérieurs ne sont pas en reste du point de vue esthétique : non seulement les décors ont été refaits façon total relook, mais les nuages bougent dans le ciel ; et lors de combats nocturnes, en passant en vision infrarouge, les régions visitées se revêtent de superbes lueurs mordorées. Inutile de dire que les explosions rendent désormais hommage à leurs créateurs de Digital Domain. Du grand Activision. Donc à ne manquer sous aucun prétexte si vous possédez ce jeu.





Interstate'76



ftp://www.ppcsys.be/3Dfx/Patchs/Interstate %28Activision %29/i76v108.exe
Editeur : Electronic Arts
Développeur : Activision
Testé dans Joystick n° 83
Ancienne notation :
Technique 88, Design 90, Intérêt 90
Nouvelle notation :
Technique 88, Design 91, Intérêt 92

Le must du must de la baston à roulettes est enfin disponible en version jouable pour les configurations moyennes. Pour mémoire, rappelons que celui-ci tournait difficilement toutes options réglées sur le maxima, sur des bécanes tel le P166. Le nouveau patch Direct 3D offrira une vitesse de jeu accrue tant à la maison que sur Internet. Malheureusement, ce patch n'est pas à la hauteur au niveau du graphisme. En effet, à part les améliorations citées ci-dessus, il abuse de l'effet de flou, rendant parfois des textures comme celles de certains véhicules (le bus) plutôt moches. L'environnement, quant à lui, a sensiblement été amélioré, mais on aurait souhaité trouver de nouvelles textures augmentant la qualité des décors. Activision nous avait pourtant habitués à des démonstrations de force plus impressionnantes, comme pour le patch de Mercenaries.
NB : Ce patch ne marche qu'avec la V.O. du jeu.

FA18 EN CORÉE

NEWSNEWS

Grande nouvelle pour les amis d'Empire, Graphic Simulation s'est décidé à sortir la désormais traditionnelle extension coréenne (on se souvient que la même chose avait été effectuée sur Macintosh) appelée cette fois F/A 18 Hornet Korea en version 3Dfx. Jamais des terrains plats n'auront été aussi beaux.

SHADOW WARRIOR

NEWSNE

Un patch 3D pour le hit des jeux de baston asiat. en subjectif, Shadow Warrior doit être disponible sur Internet au moment où vous nous lisez. Ching, chang, chong.

Jetfighter 3



ftp://www.ppcsys.be/3DFX/Patchs/Jetfighter3 %28 Mission Studios%29/jf33dfx2.exe
Editeur : Ubi Soft
Développeur : Mission Studio
Testé dans Joystick n° 70
Ancienne notation :
Technique 70, Design 78, Intérêt 70
Nouvelle notation :
Technique 72, Design 80, Intérêt 74

La sortie du patch s'avère être une grande surprise pour ce soft qui souffrait d'une rare lenteur, le rendant quasiment injouable sur un Pentium 200 en 640x480, le data-disk de campagnes était sorti il y a deux mois améliorant à peine la chose. Grâce à ce patch, vous allez pouvoir enfin jouer à ce jeu et amortir vos 300 F. L'installation du patch est simple et apporte une grande amélioration, tant pour la vitesse que pour la beauté des textures. Malheureusement, seul le F22 sera pilotable en ce mode, le F18 et le F14 et les nouvelles campagnes du data-disk tomberont aux oubliettes de l'histoire du jeu, en attendant un nouveau patch que le développeur nous a promis pour bientôt…

RED BARON II

NEWSNEWSNEWSNEWSNEWS

La nouvelle circule depuis quelque temps sur le Net : Sierra aurait annoncé que Red Baron ne sortirait probablement pas en version accélérée carte 3D. Ceci est sans doute dû au fait que le moteur utilisé (3Space) présente une grande complexité et que les développeurs rechignent toujours à bidouiller dans les codes. Ces derniers affirment néanmoins que les cartes 3D actuelles ne pourraient pas tenir le coup, face aux quelques milliers d'objets présents dans une partie.

X-WING VS TIE FIGHTER

NEWSNEWS

Le patch 3Dfx De X-Wing versus Tie Fighter est disponible depuis le 15 septembre, la date rêvée pour aller casser du rebelle sur l'Internet Gaming Zone.

JOINT STRIKE FIGHTERS

NEWSNEWSNEWSNEWSNEWS

Vous avez été très nombreux, sur notre forum, à demander des nouvelles du simulateur de vol Joint Strike Fighter édité par Eidos, développé par Innerloop et présenté le mois dernier dans les pages Gros plan. À ce jour, nous n'avons aucune nouvelle de ce soft, mais le patron de la petite société norvégienne a fait le tour du monde pour exhiber son petit bijou. Les curieux qui se demandent comment s'adonner à un jeu non accéléré avec une carte 3D et néanmoins aussi impressionnant graphiquement, peuvent aller uploader un film Avi de 6 mégas à l'adresse suivante :
http://www.hardware.3dreview.com/3dfx/screenshots/movies/jsf.zip

SUR LE CD DE CE MOIS-CI, VOUS TROUVEREZ, DANS LE RÉPERTOIRE DATA/CARTES3D, DES PATCHES POUR LES JEUX SUIVANTS

- CARMAGGEDON 3DFX BÊTA 2 UK
- CARMAGGEDON 3DFX BÊTA 2 US
- 3DFX JOYSTICK PATCH POUR FORMULA ONE
- NOUVELLE VERSION DE QUAKE OPENGL V0.95
- PATCH POUR INTERSTATE '76 DIRECT3D
- PATCH POUR POD VERSION POWERVR
- TOMB RAIDER (S3 VIRGE UPGRADE)
- TOMB RAIDER (VOODOO RUSH UPGRADE)
- TOMB RAIDER (POWERVR UPGRADE)



RUBRICK 3D

Cartes 3D : Les premières 2D/3D haut de gamme

Jusqu'à présent, les bonnes configurations 2D/3D ne reposaient que sur des technologies 3D «moyen de gamme», comme le Rendition. Mais depuis le mois dernier, notamment avec l'XPERT@Play d'ATI, le haut de gamme fait sa rentrée en fanfare. Et ce mois-ci, ce sont nos deux vieilles connaissances de l'accélération 3D, les technologies 3Dfx et PowerVR, qui ne font plus tapisserie : deux chipsets 2D se sont enfin penchés sur leur sort.

Stéphane Quentin & Mathilde Remy

L'Adrenaline 3D de Jazz Multimedia

La première 2D/3D à base de 3Dfx n'est malheureusement pas à la hauteur de ce qu'on en espérait. En 2D, le chipset Alliance Semiconductor AT3D 128 bits offre de bonnes performances, mais reste inférieur à la Millennium II et à la gamme des ET 6000. Quant aux performances 3D, elles sont excellentes (3Dfx oblige), mais seulement à partir du Glide 2.4. Les jeux développés avec une version antérieure du Glide nécessiteront un patch pour tourner sur l'Adrenaline 3D. En effet, le chipset 3D de cette carte n'est pas le chipset habituel de la technologie 3Dfx mais un Voodoo Rush : un Voodoo Graphics "bricolé" en hard de façon à être compatible avec le chipset Alliance. Du coup, la parfaite compatibilité de l'Adrenaline 3D risque de dépendre, pendant quelque temps, de tout un tas de drivers non encore disponibles. (La société Jazz Multimedia s'engage notamment à fournir les drivers OpenGL et Autodesk à tous ses acheteurs.)

Cela dit, elle permet d'accélérer en fenêtré. Ses 6 Mo de RAM (4 Mo pour l'affichage vidéo et 2 Mo pour le Voodoo Rush) permettent de monter en 2D jusqu'en 1280x1024 et en millions de couleurs. Et elle tourne impeccablement dès le Pentium 100.

Pour 1900 F, elle est livrée avec 3 jeux : MechWarrior 2 Mercenaries, Interstate '76 et Turock d'Acclaim.

Notez également que l'Adrenaline 3D est une carte longue, tellement longue qu'on a du mal à trouver un slot PCI où elle veuille bien rentrer quand on ne possède pas de carte mère au format ATX, et que ses performances sont en tout point équivalentes à celles de la Hercule Stingray 128 3D, qui sort équipée des mêmes chipsets Alliance et Voodoo Rush.

L'Apocalypse 5D de Videologic

Videologic nous a préparé là une carte 2D/3D vraiment excellente. Côté 2D, le chipset Tseng Labs ET 6100 128 bits s'avère plus performant qu'une Millennium II. C'est tout dire. Et côté 3D, le PowerVR PCX2 est toujours aussi bluffant, à partir du Pentium 200, 24 Mo de RAM. Les grandes nouveautés, ce sont les drivers OpenGL qui nous ont permis de faire tourner GLQuake et Hexen 2 en 1024x768 avec le plus grand bonheur, ainsi que la possibilité de monter en haute résolution sous Direct 3D. Et Flight Simulator 6 en 1280x1024, croyez-nous, ça en jette !

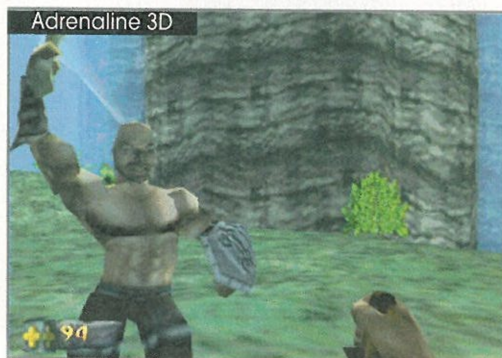
Bref, pour les possesseurs de grosses configurations, l'Apocalypse 5D est une carte fabuleuse. Pour 1 500 F, elle est livrée avec 4 Mo de SGRAM pour la partie 3D (textures), 2 Mo de MDRAM pour la 2D (mémoire plus rapide et moins chère que la VRAM, extensible à 4 Mo) et 5 jeux : MechWarrior 2, Tomb Raider, Terracide, Ultim@te Race et WipEout 2097.

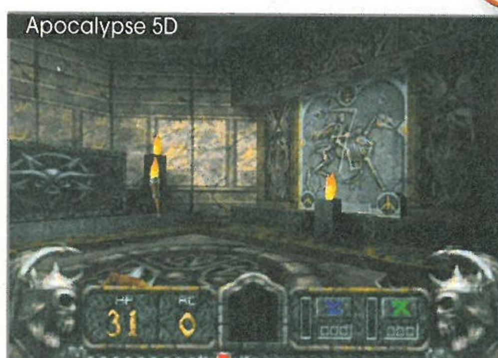
D'ailleurs, ça commence à bien bouger du côté de PowerVR. L'alliance avec NEC commence à porter ses fruits : 25 millions de dollars investis cette année dans la promotion de la PowerVR auprès des développeurs, une carte accélératrice PowerVR signée Matrox, la Matrox m3D, annoncée avec 3 jeux à 900 F (testée dans le prochain numéro), un accord tripartite Sega, Microsoft, Videologic/NEC qui permet de supposer que la future technologie Talisman de Microsoft (le successeur de Direct 3D) serait très proche de la technologie PowerVR 2, ainsi que la prochaine console de Sega. Mais où s'arrêteront-ils ?

ERRATUM

L'Apocaplypse 3Dx est disponible aux environs de 900 F (et non pas 1 500 F comme indiqué le mois dernier).




Adrenaline 3D


Apocalypse 5D



Apocalypse 5D

Plus de niveaux qu'un gratte-ciel Nippon.



Tanks, bulldozers, bateaux et kits de réparation : prenez les commandes de puissants engins de destruction.



Combats à mains nues. Utilisez vos poings et vos techniques d'arts martiaux.



VOICI LA VRAIE RAISON D'AVOIR PEUR DU NOIR :

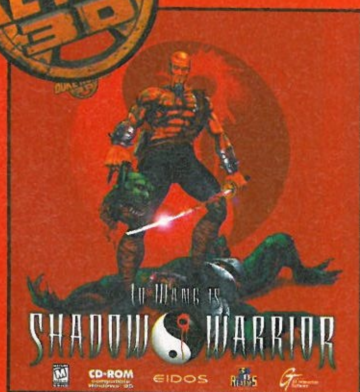
Lo Wang, le guerrier de l'ombre, assassin suprême et ennemi mortel des yakusas, le mutilateur des monstres et mutants en tout genre, débarque au pays du soleil levant pour y semer les ténèbres.

Dites sayonara aux ninjas laminés, et pour rester zen, ne vous éloignez pas de la lumière ...

Le guerrier de l'ombre est sur vos traces !

Lo Wang est le

PAR LES CREATEURS DE DUKE NUKEM 3D

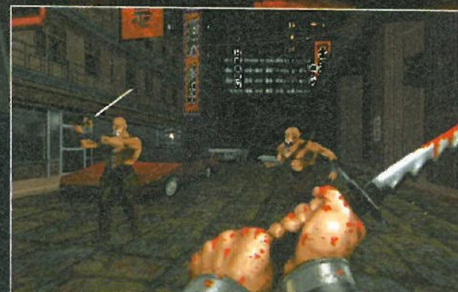




Effets de brouillard, éclairages multicolores, effets de transparence... Une immersion totale dans un environnement fascinant.



Encore plus d'effets sonores, de commentaires et d'interactions que dans Duke Nukem 3D.



Multijoueur à 8 en mode Wangbang, coopératif ou en équipe. Et de nombreuses options inédites dont un mode à handicap.

Shurikens, uzis, mitrailleuses et bien d'autres armes.



Nagez, grimpez, allez où vous voulez et faites ce que vous voulez !



Tourelles rotatives 35 mm pour faire place nette !



Shadow Warrior™



Le dernier maléfice des créateurs de Duke Nukem 3D

«Celui qui marche sur les traces du premier ne peut espérer le dépasser.»
Confucius

«Sauf s'il l'extermine !»
Lo Wang



Un nouvel éditeur de niveaux pour créer vos propres mondes.

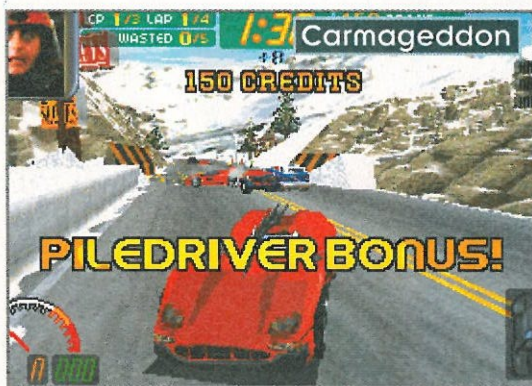
Le JEU du JEU

LE TOP PC

STRATEGIE	
C&C : ALERTE ROUGE	WESTWOOD
HEROES OF M&M 2	NEWWORLD
X-COM3, APOCALYPSE	MYTHOS
WARCRAFT 2	BLIZZARD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
DUNGEON KEEPER	BULLFROG
AVENTURE	
TITANIC	CYBERFLIX
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
ECSTATICA 2	PSYGNOSIS
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	ID
CARMAGEDDON	STAINLESS/SCI
SIMULATION	
INTERSTATE'76	ACTIVISION
COMANCHE 3	NOVALOGIC
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000 (PATCHÉ)	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
M.A.X.	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

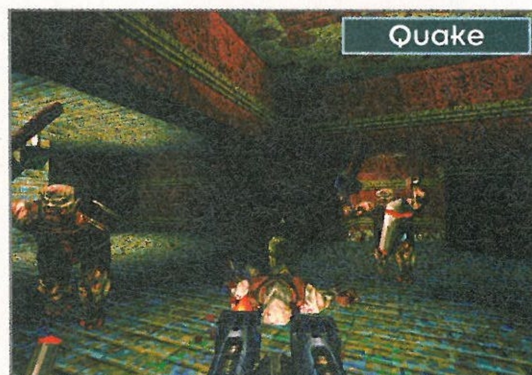
LE TOP PREVIOU

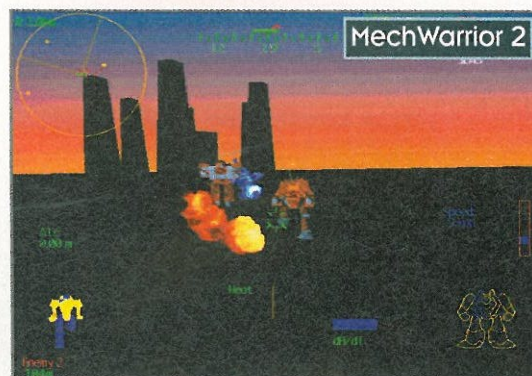
TOTAL ANNIHILATION/STRATÉGIE	CAVEDOG
RIVEN/RÉFLEXION	CYAN
ULTIMA ONLINE/RÔLES ON THE NET	ORIGIN
FUN TRACKS/ARCADE	USD
F1 RACING/SIMULATION	UBI SOFT
AGE OF EMPIRES/STRATÉGIE	MICROSOFT
STARCRAFT/STRATÉGIE	BLIZZARD
JEDI KNIGHT/ACTION	LUCASARTS



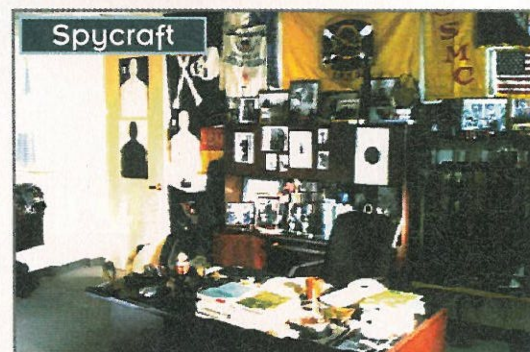
Carmageddon


Tomb Raider


Quake


MechWarrior 2


Interstate'76


Spycraft


Ecstatica 2



X-Com 3

Stratégie temps réel Le choix, l'embarras et les extraterrestres

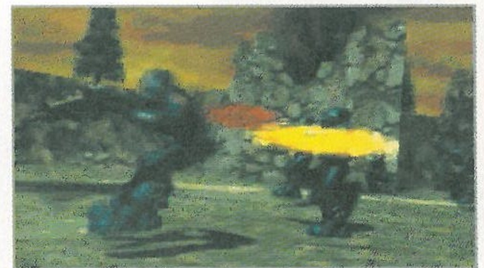
Vous aimez les jeux de stratégie en temps réel ? Vous aimez l'espace ? Vous aimez les fruits de mer ? Eh bien, je ne voudrais pas être à votre place. La première offensive a été lancée le mois dernier par Gametek avec Dark Colony. Ce mois-ci, rien de moins que deux titres majeurs : Dark Reign d'Activision et Total Annihilation de Cavedog Entertainment. Bien sûr, des produits comme Starcraft et Conquest Earth n'ont pas encore pointé le bout de leur interface, mais les choses étant assez compliquées comme ça, commençons déjà par faire le tri, histoire de ne pas se tromper d'extraterrestre.

Bob Arctor



Total Annihilation

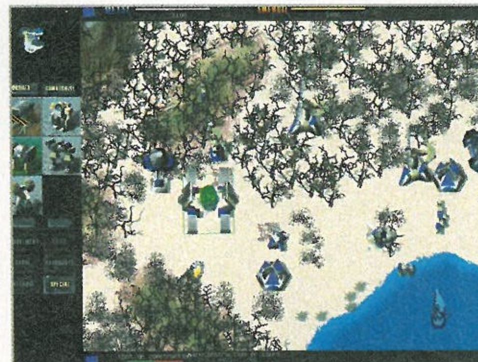
Total Annihilation regroupe à la fois une énorme espérance de vie quant aux parties réseau, mais aussi un nombre d'unités incroyable et une gestion du terrain excellente. Ces deux caractéristiques rendront peut-être le jeu moins abordable au départ pour le tout-venant, mais il recèle des possibilités stratégiques d'une grande qualité. Ce jeu plaira aux amateurs de M.A.X. (pas en temps réel, mais dans le même esprit) et à ceux qui appréciaient les ressources de tactique que recelait Command & Conquer ou Red Alert en leur temps .



7th Legion

Mélange entre jeu de stratégie temps réel et boardgame, 7th Legion a surpris tout le monde en proposant un jeu de cartes à la Magic The Gathering. Ce soft présentera de l'intérêt pour tous ceux qui apprécient les choses insolites.









Dark Colony

Malgré une interface plutôt bof et des unités relativement peu nombreuses mais bien foutues, Dark Colony est nourri de bonnes vieilles idées issues de la science-fiction. Il s'adressera plus particulièrement aux gens ne voulant pas se compliquer la vie.

Dark Reign

Des quatre jeux testés, Dark Reign reste celui qui a le plus d'affinités avec les précédents jeux de Blizzard. Il s'adresse à un public amateur de stratégie rapide, où le clic de souris agile compte autant que la réflexion stratégique. De nombreuses unités sont vraiment adaptées à des parties en réseau, et le fanatique de Warcraft s'y reconnaîtra.







Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



CD-Rom démo ou patch présents sur le CD-Rom.

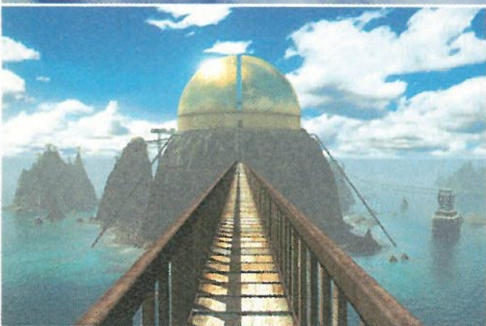


Jeu majeur et indispensable.

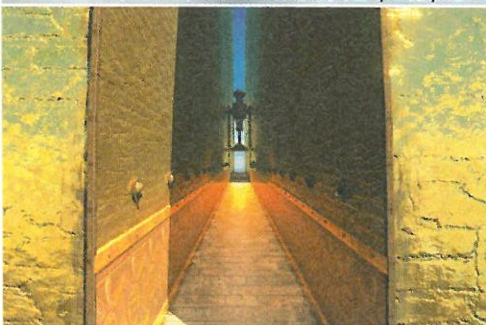
Direct 3D	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D
OpenGL	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL
3Dfx	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)-
PowerVR	Exploite systématiquement les cartes à base de PowerVR
MMX	Utilise le MMX
Windows 95	Fonctionne directement sous Windows 95
MS DOS 7.0	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
MS DOS 6.22	Fonctionne sous DOS

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel

Test



▲ Une vue d'ensemble de l'île principale.



▲ Je ne vous dévoilerai pas le jeu, non, non. Mais sachez que cette presse est primordiale. Son utilisation ne se fera qu'après avoir élucidé de nombreuses énigmes. Et n'espérez pas y arriver par hasard. Si les énigmes de Myst n'avaient aucun sens précis, il n'en est rien dans Riven.

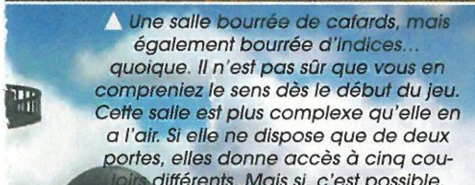


▲ Glissez-vous sous la porte !

Riven: The

Aventure - Pour les aventuriers qui en veulent - PC CD-Rom





▲ Une salle bourrée de cafards, mais également bourrée d'indices... quoique. Il n'est pas sûr que vous en compreniez le sens dès le début du jeu. Cette salle est plus complexe qu'elle en a l'air. Si elle ne dispose que de deux portes, elles donne accès à cinq couloirs différents. Mais si, c'est possible.



▲ Les dômes sont faciles à ouvrir, mais pas à pénétrer.



«Les mots ne sont pas seulement des mots. Les mots sont... comment vous expliquer. Les mots peuvent être des choses ressenties en tant que telles : un arbre, du sable, un rocher. Lorsque nous utilisons ces mots, nous savons précisément ce qu'ils désignent. Nous pouvons les imaginer, les voir. En les associant avec d'autres mots, nous affinons leur sens. Du sable fin ou du sable dorée. À un degré plus élevé, les mots évoquent des idées, l'amour, l'intelligence. En revanche, de simples qualificatifs ne suffisent plus pour préciser leur sens. L'intelligence peut être instinctive, rationnelle, profonde. Enfin, il y a un degré encore plus complexe, celui du langage D'ni. C'est avec des mots de ce langage que l'on peut exprimer et décrire les choses abstraites ou concrètes avec exactitude, les matérialiser, les ressentir. C'est avec des mots D'ni que l'on peut créer des mondes...» Anna. (Myst)

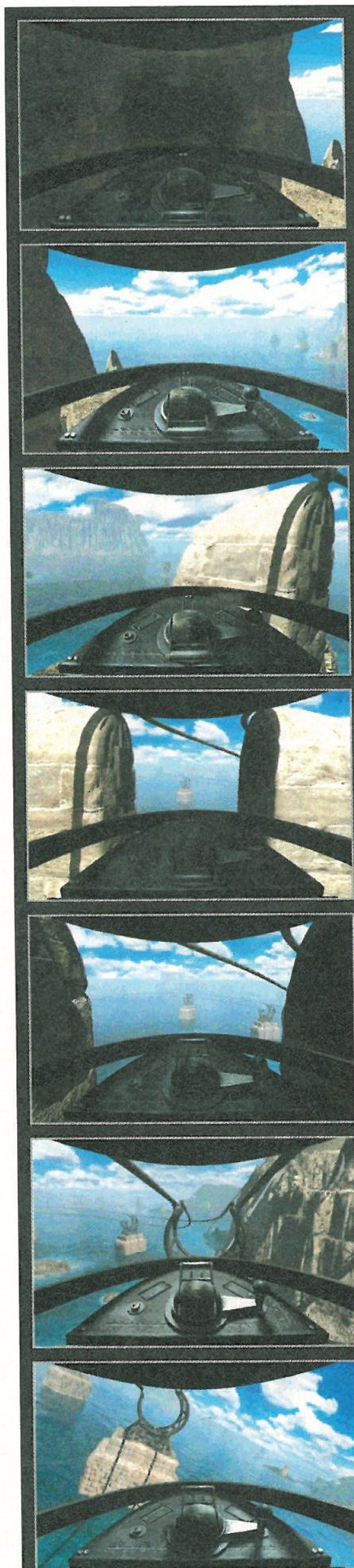
3 avril 1994

Ces deux dernières semaines ont été les plus étranges de ma vie. À aucun moment, je n'ai éprouvé le besoin de me sustenter ni même de m'assoupir. Le temps s'est délibérément arrêté, comme si la personne ayant décidé de mon sort m'autorisait une quête infinie. Cette entité, cet être responsable de ma présence en cet univers indicible, a poussé son art de la littérature si profondément qu'il est devenu capable d'enfanter des mondes par la simple force de son écriture. Je suis tombé sur un de ces manuscrits, un manuscrit si étrange, si mystique, si attirant que nulle force, nulle puissance n'aurait pu s'opposer à cette chute menant vers le lieu où je me trouve. Mais je sens au plus profond de moi que ce livre m'était destiné. En fouillant les endroits que l'on m'autorise à voir, j'ai pu élucider quelques énigmes et répondre à l'essentiel de mes questions. Cet endroit s'appelle Myst. Il se scinde en cinq îles, ou âges, conçus à différentes époques de l'œuvre d'Atrus. Ce génie aux pensées impénétrables soupçonne l'un de ses fils de l'avoir trahi en brûlant le reste de ses ouvrages. Sa femme, Catherine, et le reste des habitants auraient alors subitement disparu. Je soupçonne Atrus de s'être trompé... à moins que... Non, Catherine demeure introuvable, et il me semble peu probable que j'aie omis de scruter les âges dans leurs moindres détails. Je ne comprends pas. Pourquoi Sirrus ou Achenar auraient-ils détruit ces années de labeur ? De nombreux points restent obscurs. Par qui les âges de Myst ont-ils été désertés ? Dans quel but ? Et surtout, comment ? Je continue mes investigations...

5 avril 1994

J'ai élaboré mon propre calendrier. L'absence de repères temporels devenait aliénante. De longues heures auront été nécessaires pour faire la relation entre les différents appareils de Myst, pour comprendre le fonctionnement de ce monde flottant entre imagination et réalité. Je pense qu'Atrus veut se protéger pour que nul ne puisse l'atteindre, nul qui ne pourrait être digne de l'ampleur de la mission confiée. Myst n'est qu'une étape, j'en suis sûr. Certains indices me réconfortent dans l'idée qu'Atrus est

Sequel to MYST



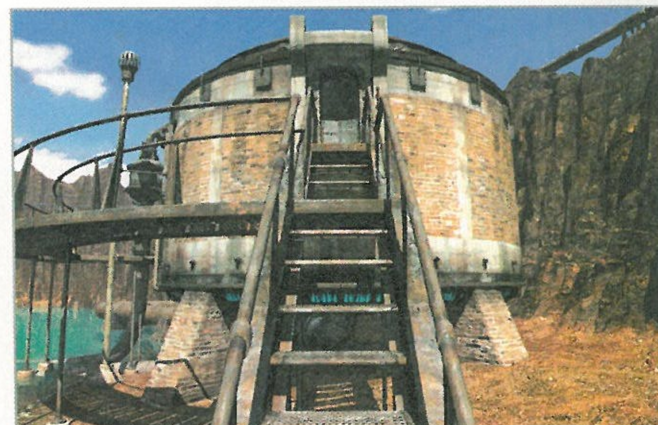
encore sur cette île. Si je pouvais comprendre ce qu'il tente de me dire. Il est tout près, je le sens… Ah moins qu'il ne s'agisse de l'un de ses manuscrits qui m'attirent vers lui comme un enfant curieux. C'est étrange. Mes recherches ne progressent guère, et pourtant, je me sens si près du but.

6 avril 1994

Mon instinct ne m'a pas trahi. Je viens de trouver le livre me menant vers l'être qui, désormais, me fascine le plus au monde. Ce personnage si calme, si réfléchi, ne paraissait pas m'attendre si tôt. Il n'en fut pas plus surpris que cela. Sa plume constamment posée sur le papier n'a cessé de danser au rythme de ses pensées. Il semblait préoccupé par l'avenir, pressé par un temps qui n'existe plus. Il m'a demandé de lui venir en aide, son discours m'a semblé confus. Il a fini par me tendre un petit livre contenant, selon lui, tous les renseignements dont j'aurai besoin. J'ai vaguement compris qu'il s'agissait d'un recueil de la civilisation D'ni. Ce nom me dit quelque chose. Où donc veut-il m'envoyer ? Sa femme l'obsède, il la cherche, il veut la retrouver. J'aimerais tant qu'il m'en dise davantage. Je suis un peu inquiet. Le second ouvrage qu'il m'a remis n'est pas très accueillant. C'est l'exacte réplique des livres dans lesquels il avait emprisonné ses deux fils. Dois-je lui faire confiance ? Contre qui devrais-je m'en servir ? Assurément, contre ce Gehn pour qui je ressens une indéniable animosité. Mais le temps est venu de partir, de plonger dans l'image animée qu'il présente sous mes yeux. Le temps est venu de quitter Myst pour… Riven.

28 août 1997

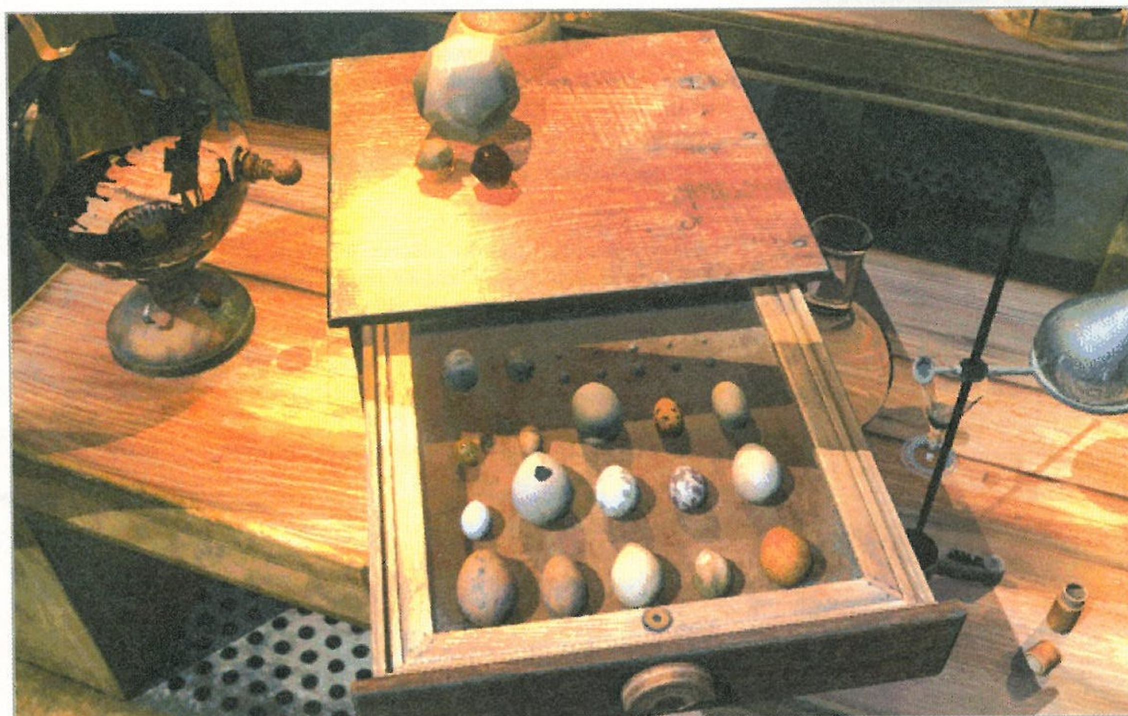
Je ne comprends toujours pas la technologie d'Atrus, mais les faits sont là. Je suis sur Riven. Le temps ne paraît pas avoir plus d'effet sur ma montre que Myst ne l'avait sur ma libido. L'angoisse me dévore. En guise de bienvenue, ce monde m'accueille dans une cage étroite aux allures de prison dorée. Je suis attendu, mais visiblement indésirable. Un habitant, attiré par le bruit, s'approche prudemment de moi. Ses paroles me sont totalement incompréhensibles. Est-ce ce fameux langage D'ni dont m'a parlé Atrus ? Je le suppose. Le personnage ressemble à un indien méfiant, n'osant pas s'approcher d'une charge de la cavalerie armée de canons à neutrons. J'ai peur, je crois que je pète les plombs. Ce sale blaireau a finalement réussi à me prendre le manuscrit des mains. Il est paru fasciné. Son étonnement a été diligemment stoppé par une flèche empoisonnée tirée par un gnome sorti tout droit de la "Guerre des étoiles". Je commence à regretter le calme et la solitude de Myst. Mais que fait le nain ? Non… mais c'est pas vrai. Si, si, je confirme. Il actionne une manette abaissant promptement les barreaux de ma cellule. L'angoisse me quitte peu à peu, je retouvre mes esprits et mon sérieux.



▲ *La chaudière permet d'alimenter en énergie différents endroits de l'île. Vous devrez impérativement élucider son mode de fonctionnement.*



▲ *Pensez à regarder derrière les portes… une porte peut en cacher une autre.*



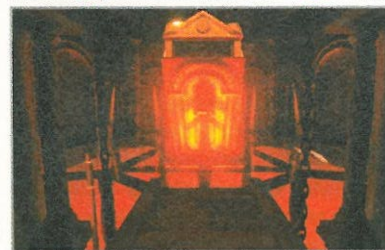
▲ *Le nombre de détails est impressionnant. Chaque élément a bénéficié d'un soin extrême de la part des réalisateurs, les reflets et les effets de l'eau dans la carafe vous le prouvent.*













Les séquences vidéo plein écran sont plutôt réussies, même si la perte de définition est indéniable par rapport aux images fixes du jeu.

29 août 1997

Mes première heures se sont normalement déroulées. Je n'ai pu voir personne d'autre, hormis le corps de l'indien gisant au bas de la falaise. Ce monde est nettement plus précis et plus réaliste que l'autre. Le graphisme est d'une splendeur inouïe. Jamais les objets, les détails n'auront été aussi parfaits. Le moindre cailloux, la moindre brindille d'herbe a bénéficié d'un soin tout particulier. Je n'ai pu découvrir s'il est l'œuvre d'Atrus ou de... comment s'appelle-t-il déjà... de Gehn. L'île sur laquelle je me trouve se compose d'un immense dôme dont l'accès est jalousement gardé par une salle ornée d'or. Un bouton poussoir, placé juste à l'entrée, actionne un moteur rotatif faisant pivoter l'ensemble, dévoilant ainsi d'autres issues dont les grilles restent obstinément fermées. Il doit certainement y avoir une entrée dérobée. Je verrai cela plus tard. Deux escaliers descendent de part et d'autre de la salle sur une trentaine de mètres en contrebas. On y trouve respectivement un immense entonnoir - dont la fonction reste un mystère à mes yeux - et une porte fermée par un cadenas. De l'autre côté de l'île, un couloir menant vers une pièce que j'ai nommé le Temple, à cause de l'aspect religieux qu'elle revêt, comporte une machinerie étrange. Je subodore que ce siège, entouré de grilles, a un lien direct avec le temple. Ce dont je suis sûr, c'est qu'il permet l'ouverture vers une sorte de monorail menant sur une autre île. J'espère y trouver une personne ou un quelconque indice me permettant d'avancer.

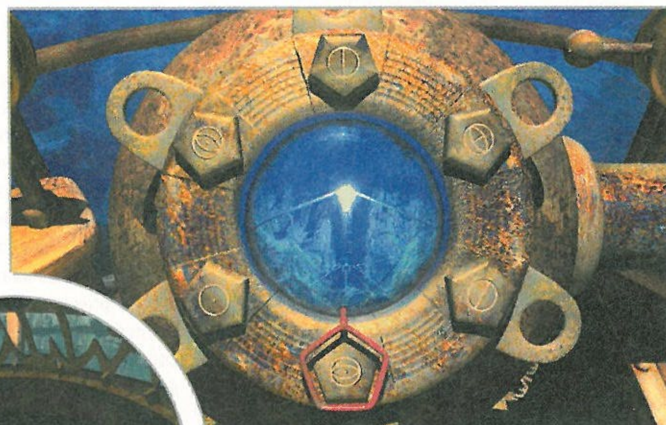
1er septembre 1997

Je reviens d'une île bien plus vaste que celle-ci. Le trajet en monorail est entièrement animé en vidéo plein écran. C'est pour le moins impressionnant. Cette île que je désigne désormais sous le nom de Jungle est habitée par des hommes, des femmes et des enfants dont je n'ai pu apercevoir que la silhouette. Ont-ils peur de moi, ou bien de ce que je représente à leurs yeux ? Cet âge est d'une géographie et d'une végétation très différente, malgré sa proximité immédiate. D'immenses arbres constituent le paysage, des arbres aux feuilles exotiques et aux couleurs chaleureuses. Le graphisme est encore plus impressionnant là-bas. On peut y voir l'eau en mouvement et quelques animations d'ambiance qui n'existaient qu'en très petite quantité dans Myst. De nombreuses plantes, d'une espèce étrangère, poussent un peu partout. Il y a tant de choses nouvelles à décrire, que je ne sais pas par où commencer. Le plus important reste sans conteste l'enchevêtrement de poutrelles en bois soutenant l'ensemble des habitations, d'étranges maisons aux formes arrondies et aux portes closes. J'ai bien tenté de frapper sur l'une d'entre elles, mais on n'a point daigné m'ouvrir.

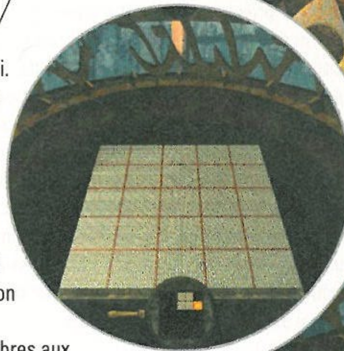




▲ Un plan grossier des différentes îles. Un endroit important pour la compréhension du mécanisme régissant l'ensemble de Riven.



▲ Les signes correspondraient-ils à quelque chose ? Notez la qualité des textures de rouille au passage !



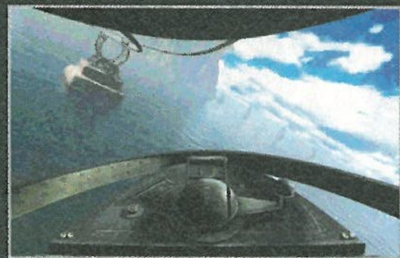


▲ Un système de matérialisation 3D permet d'obtenir un plan des lieux. Le quadrillage aide à localiser certains points cruciaux pour l'une des énigmes les plus importantes du jeu. Rapprochez-vous du niveau le plus élevé du dôme principal, eh eh !!

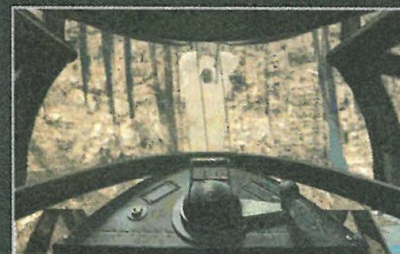
Qu'ai-je donc de si particulier ? Bon ok, je suis roux mais quand même. Sur la partie supérieure des rochers se trouve un appareil dont les formes évoquent celles d'un mini sous-marin se déplaçant sur des rails. Le levier sur la gauche abaisse la plate-forme pour l'immerger. Immerger... je ne puis définir si c'est le mot qui convient. Le lac comporte en effet des trous. C'est incroyable. Il faut absolument que je trouve une explication rationnelle à ce phénomène. L'eau semble avoir été sculptée de trous, de fosses laissant le fond parfaitement visible. La puissance de la technologie D'ni est époustouflante. Non, Atrus n'est peut-être pas arrivé à un tel niveau de perfection. Mes réflexions m'amènent plutôt à penser que Gehn en est le génial créateur.

Je suis revenu vers le temple pour vérifier une intuition. Oui, c'est ça. La pièce située à côté du temple n'est autre qu'un

◀ Il n'existe pas d'image ratée dans Riven. Le moindre lieu arbore des couleurs incroyables, et le graphisme reste en tous points d'une beauté hors du commun.






hologramme. La personne assise là pouvait contrôler l'identité des gens approchant de la salle des offrandes, leur ouvrir et leur parler tel un dieu inventé de toute pièce pour endoctriner les esprits. Son image apparaît dans la réplique située au devant de la parois aux vitraux. Je commence à discerner vaguement ce qui a dû se produire... L'art de l'écriture de ce mystérieux Gehn est devenu si considérable, qu'il en a perdu la tête. Son comportement s'apparente à celui d'un fou, dont la mégalomanie n'a d'égale que l'immensité des mondes qu'il crée. Il doit retenir Catherine prisonnière, pour une raison que j'ignore. Mais ce que j'aimerais découvrir par-dessus tout, c'est son lien avec Atrus.

2 septembre 1997

J'ai enfin percé les secrets de la salle du dôme. En me glissant sous la porte en bois solidement cadenacée en bas et à droite de l'édifice, j'ai découvert un second interrupteur ouvrant l'une des grilles donnant accès à une grotte. En passant ainsi d'une caverne à l'autre, en appuyant sur moult interrupteurs, la dernière grille finit par se soulever. Me voici devant une immense machine alimentant de gros tuyaux partant dans cinq directions différentes. En me baladant autour de l'immense dôme, j'ai pu remarquer la présence d'un autre dôme d'une échelle plus humaine. À vrai dire, j'ai vu le même sur l'île de la Jungle. Il doit y avoir une corrélation entre le grand et les petits. Ils tournent très vite sur eux-mêmes et possèdent un suite de dessins incrustés sur la partie haute de l'hémisphère. Ces dessins sont très visibles depuis l'appareil stroboscopique posté juste à proximité. Le bouton poussoir placé sur le rebord supérieur de l'armature permet de ralentir le mouvement de la demi-sphère. L'arrêt complet provoque finalement son ouverture. Par un hublot dorénavant visible, j'aperçois un livre. Mais une serrure codée m'en interdit l'accès. Je dois retourner sur l'île de la Jungle pour trouver le chemin menant jusqu'au mini-dôme qui s'y trouve.

3 septembre 1997

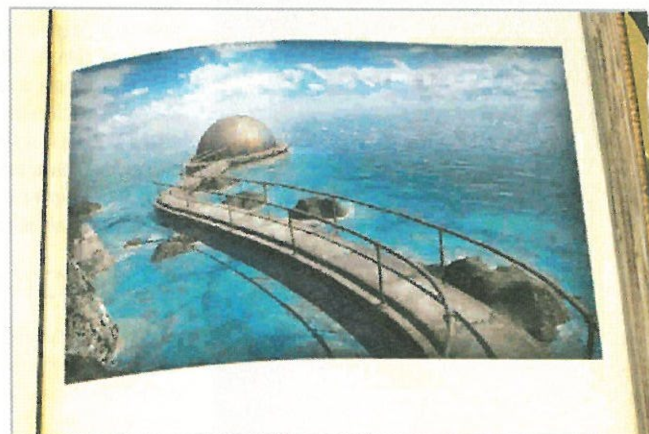
Il m'aura fallu un temps considérable pour parvenir à ce mini-dôme. L'ascenseur caché dans la sculpture de bois aux allures féroces débouche également sur un second monorail que je n'ai pas osé mettre en mouvement. J'ai pu ouvrir le dôme de la même manière que le premier. Un signe différent m'est cependant apparu dans le stroboscope. Il me reste à trouver sa signification. Mais là encore, j'ignore comment atteindre le livre qu'elle renferme. Cette île est certainement la plus grande de toutes et la plus passionnante. Je dois absolument essayer d'accéder à d'autres endroits, et je songe à utiliser le sous-marin aussi rapidement que possible. Mais j'aimerais avant tout comprendre le sens des nombreux indices rencontrés sur mon passage. Des boules pivotantes comportent des signes D'ni dont je ne peux interpréter le sens. Ils sont d'une importance capitale, j'en demeure persuadé. En parcourant les échafaudages menant au mini-dôme, j'ai pu pénétrer à l'intérieur d'une tourelle offrant une vue surplombant le lac et ses habitations. Un levier fait apparaître une plate-forme menant vers un étage supérieur. Je suis maintenant convaincu que seul le sous-marin est à même de me mener jusque-là.

4 septembre 1997

La plate-forme du submersible est en position basse. Je dois avouer m'être un peu perdu pour accéder à l'endroit d'appontage. Il m'aura fallu faire le grand tour par la plage où s'assoupissent fréquemment d'énormes mammifères dont l'espèce m'échappe totalement. Malgré ma discrétion, je n'ai pu les observer d'aussi près que je le souhaitais. Sur le chemin menant au ponton, j'ai trouvé un autre appareil pour lequel je ne conçois pas la moindre utilité. Il s'agit d'un bac dans lequel on peut faire couler de l'eau. Mais rien d'autre ne se passe, du moins à ma connaissance. Je suis enfin à l'intérieur du sous-marin. Le manœuvrer est une tâche étonnement simple. Il suffit d'actionner une manette pour avancer, une autre pour pivoter et enfin une troisième pour sélectionner la direction lors d'un embranchement. Le parcours est assez simpliste, mais il permet néanmoins d'accéder à ces fameux endroits que j'apercevais depuis les passerelles de bois. Le seul arrêt autorisé se situe à l'opposé du point de départ. Il donne sur une échelle abrupte pénétrant dans une salle de contrôle. Les cinq manettes présentes activent ou désactivent l'accès à d'autres pontons. Ma balade en submersible continue. L'une des étapes importantes aboutit dans ce qu'il me semble être une école. J'ai pu, avec l'aide d'un petit manège en bois, apprendre la signification des signes D'ni qui m'intriguaient jusque-là. Il s'agit de nombres. Le système numérique D'ni repose sur des signes géométriques aux bases relativement simples. Cette découverte me sera d'une utilité extrême.

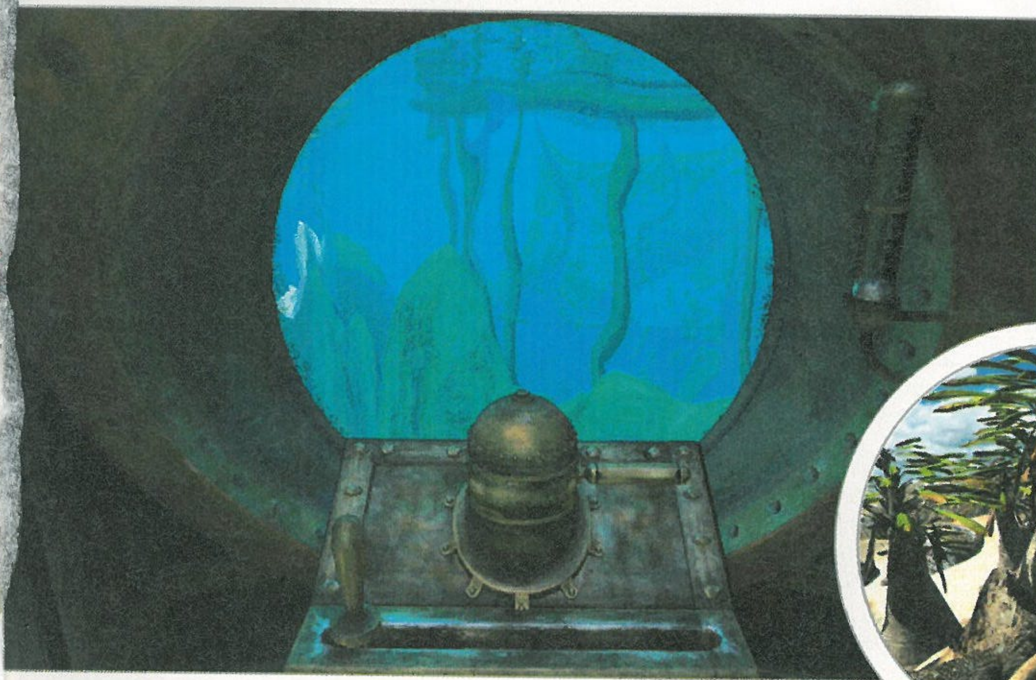
Plus aucun être ne semble se déplacer depuis mon arrivée. J'ai donc décidé de changer d'île en empruntant le wagonnet se trouvant à l'autre extrémité de la jungle.


Le bureau de Gehn vous permettra d'accéder à l'ensemble des îles. Mais attention, tout cela n'est peut-être qu'un piège !


Un lien vers une autre île ? Catherine se rapproche.


Une vue aérienne du lac et de ses habitations. Comme vous pouvez le constater, le lac comporte des "trous" : ceci est la preuve que la technologie D'ni peut maîtriser la matière, y compris les liquides.

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90, LECTEUR X4** ■ EDITEUR **BRODERBUND** ■ DEVELOPPEUR **CYAN**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



Le maniement du sous-marin est extrêmement simple, bien que pas très lent. Les bruitages sont tout aussi réalistes que l'image. Vous pouvez écourter les séquences en appuyant sur Espace.

Les décors sont variés et les couleurs incroyables. C'est toujours raffiné et de bon goût, un peu comme les rochers Suchar.





10 septembre 1997

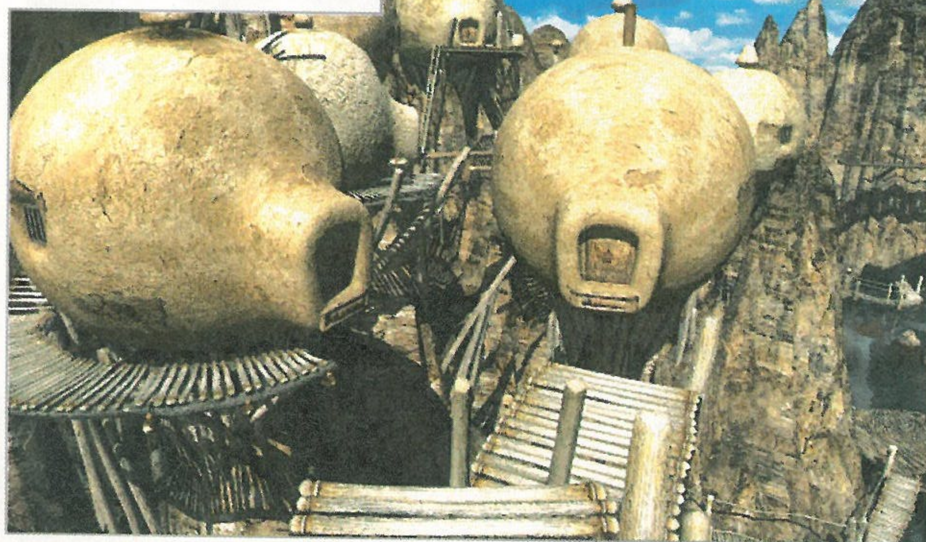
Mon aventure avance à grands pas. Les pièces du puzzle s'assemblent doucement mais sûrement. J'ai passé le reste de mon temps à visiter les deux autres îles. L'une servait - et sert peut-être encore - à la fabrication de livres. De nombreux appareils gisent çà et là, et la plupart sont parfaitement opérationnels pour peu que l'on trouve le moyen de les alimenter en énergie. Cette énergie provient d'une immense chaudière qui, lorsque qu'elle est remplie d'eau, dégage suffisamment de vapeur sous pression pour mettre la machine sélectionnée en fonctionnement. Les détails sont nombreux, et le réalisme des commandes de chacun des appareils est stupéfiant. Les textures d'acier, de rouille et autres matières sont incroyables. Je suis réellement impressionné par la précision extrême avec laquelle Gehn a pu matérialiser Riven. En empruntant le conduit d'un ventilateur, je suis tombé dans son laboratoire. Je pense en avoir appris suffisamment, à ce jour, pour imaginer la technologie employée par Atrus et ... son père. Gehn n'est autre que le père d'Atrus, un père qui lui a tout appris, avec sa grand-mère (voir le livre de poche "Myst"), qui a ouvert la voie du voyage par la force des mots, celui qui est à l'origine de cette merveilleuse et inénarrable technique, ou, tout du moins, qui l'a redécouverte. Mais un père qui a également réduit Riven à l'esclavage en manipulant les gens pour sa simple cause : la création de nouveaux mondes, toujours et encore. Malgré son hostilité évidente, je ne peux m'empêcher d'admirer cet homme dont l'intelligence doit dépasser de très loin celle du commun des mortels. La puissance de son art est inconcevable. Sa source se dessine plus précisément à mes yeux. Il la puise dans les étoiles, et c'est alors que la liaison entre les mondes s'accomplit par une fissure temporelle. Un voyage entre l'erreur et la perfection des lois physiques. Grâce à mes connaissances du système numérique D'ni, j'ai pu déchiffrer la clé d'accès aux différents dômes. Mais aucun des livres n'est animé. L'immense dôme de l'île du temple doit en être la source, mais je ne puis en dire plus pour le moment. Gehn a voulu faire, en créant Riven, une usine à créer des mondes... Mais certains de ses habitants se sont révoltés contre lui, en utilisant sa propre technique. Il se peut que Catherine soit à l'origine de ce mouvement.

La dernière île contient peut-être la clé de cette énigme. Elle comporte un appareil holographique ainsi qu'une salle de contrôle mettant en relation plusieurs des éléments recueillis lors de ma quête acharnée. Mais je sais pertinemment que je ne suis pas au bout de mes peines. D'autres îles me sont pour l'instant interdites, et je suis convaincu que Catherine se trouve sur l'une d'entres elles.

Le monde dans lequel j'évolue est vaste, très vaste, bien plus que celui de Myst, et même si l'on peut regretter le trop grand nombre d'objets inutiles - si ce n'est qu'à prouver sans cesse que le graphisme n'a jamais été aussi travaillé dans aucun autre jeu - je suis bel et bien dans un autre monde dont peu de personnes peuvent se targuer de me distraire.

Riven est un jeu à l'ambiance sonore et graphique fantastique, aux énigmes multiples et au réalisme unique. Mais c'est également un jeu difficile, très difficile, qui requiert une patience attentionnée et une assiduité de tous les jours. L'action y est pratiquement inexistante, les animations peu fréquentes et le moteur d'affichage aurait mérité un meilleur traitement. Mais qu'importe ! quand bien même la sensation d'évasion vers un monde mécanique ne serait que l'unique fonction de ce jeu, alors pour cela, et rien que pour cela, Riven en vaut la peine. Voici donc un soft bien loin des cartes 3D, un jeu qui utilise l'art et l'imagination comme simple support, mais qui pourra lasser très vite quiconque refuse de jouer le jeu, ne serait-ce qu'à cause de sa trop grande difficulté. Si vous n'avez pas terminé Myst, alors vous n'aurez aucune chance de venir à bout de celui-là.

Lord Casque Noir



Les habitants ne sont pas très loquaces. Visiblement, vous leur foutez une trouille de la mort.

- \+ Le graphisme, mais les images parlent d'elles-mêmes.
- \+ Le son (stéréo) vous plonge dans une ambiance incroyable.
- − La qualité des vidéos plein écran.
- − Le scénario.
- − C'est d'une trop grande difficulté.
- − Pas de déplacements animés.
- − Trop d'objets dont on ne peut rien tirer.

EN DEUX MOTS

Un jeu d'aventure certes statique, mais ô combien prenant. On se retrouve projeté dans un autre monde. Les fans de Myst apprécieront Riven à sa juste valeur, mais très peu en verront le bout.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
50	95	94

s'ils sentent que
vous avez peur…
vous êtes perdu !

M

24 SEPTEMBRE



De par son univers envoûtant et d'une incontestable originalité, de ses personnages complexes ne faisant jamais office de faire-valoir des effets-spéciaux, «Mimic» participe au renouveau du film d'horreur américain. Après «Scream» et son tueur au «masque de la mort blanche», la race de Judas mérite d'entrer au panthéon des monstres des années 90.

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

IMIC

Un Film de
Guillermo Del Toro

Mira Sorvino Jeremy Northam Josh Brolin F. Murray Abraham et Charles S. Dutton

3615 BAC FILMS* Rubrique MIMIC

jouez et gagnez les objets de «MIMIC»

MIRAMAX BAC FILMS





Total Annihilation est plus qu'une bonne surprise, il serait même plutôt bien parti pour remporter la coupe du monde du jeu de stratégie extraterrestre.

Total Annihilation

Stratégie temps réel - Tous joueurs et vétérans - PC CD-Rom


L'arme la plus dévastatrice de toutes : le D-Gun

Chez Cavedog, à quelques années lumière des autres titres du même genre, on affiche une mine impassible, presque flegmatique. On programme un soft dans son coin sans se soucier de faire la même chose que les petits camarades, du moment que le gameplay est là au final. Cavedog est une nouvelle boîte, émanation d'Humongous Entertainment, elle-même émanation de G.T. Interactive, ces derniers étant certainement eux aussi une émanation de quelque chose de sympa. Fondé par Ron Gilbert, (génial auteur de Monkey Island volet 1 et 2, de Maniac Mansion et d'autres jeux chez Lucas) sur une idée de Chris Taylor (Hardball II, 4D boxing) Cavedog semble être un développeur avec lequel il va falloir compter.

À propos de tout ce micmac spatio-temporel, Ron Gilbert est clair : il s'en contre-fout, il est fan de Command & Conquer, il aime la réflexion, il aime les explosions; bref, dans mon échelle de valeur c'est un gars bien comme il faut. C'est donc en toute tranquillité qu'après neuf mois, Cavedog a accouché de Total Annihilation, challenger inconnu jusqu'alors, mais qui n'en est pas moins un adversaire farouche.

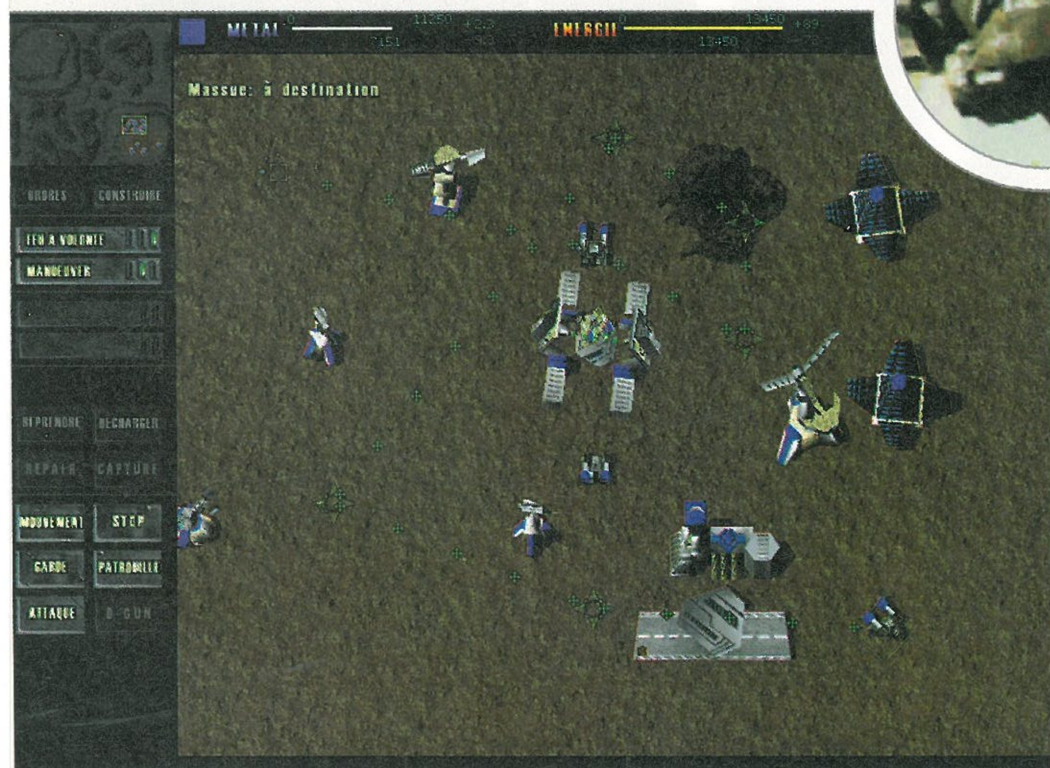
L'épicentre du conflit



Il y a fort, fort longtemps, dans une galaxie à la noix et au nom certainement imprononçable, deux races issues d'une grande civilisation au comportement fort urbain rentrèrent en guerre pour des raisons aussi basses que la domination technologique du four à micro-ondes et l'échelonnement des droits de succession. Ces deux races aux noms monosyllabiques (Core et Arm), détruisirent des millions de planètes en se foutant sur la tronche sans se soucier de l'avis de mère Nature ou de l'opinion de Dominique Voynet sur la question du lance-flammes. Sachez toutefois que l'un utilise l'insertion de conscience dans les machines et l'autre le clonage. Et voilà que nos deux amis continuent à s'entre-tuer dans leurs ghettos stellaires à la con, entre eux comme ça, juste pour le fun.

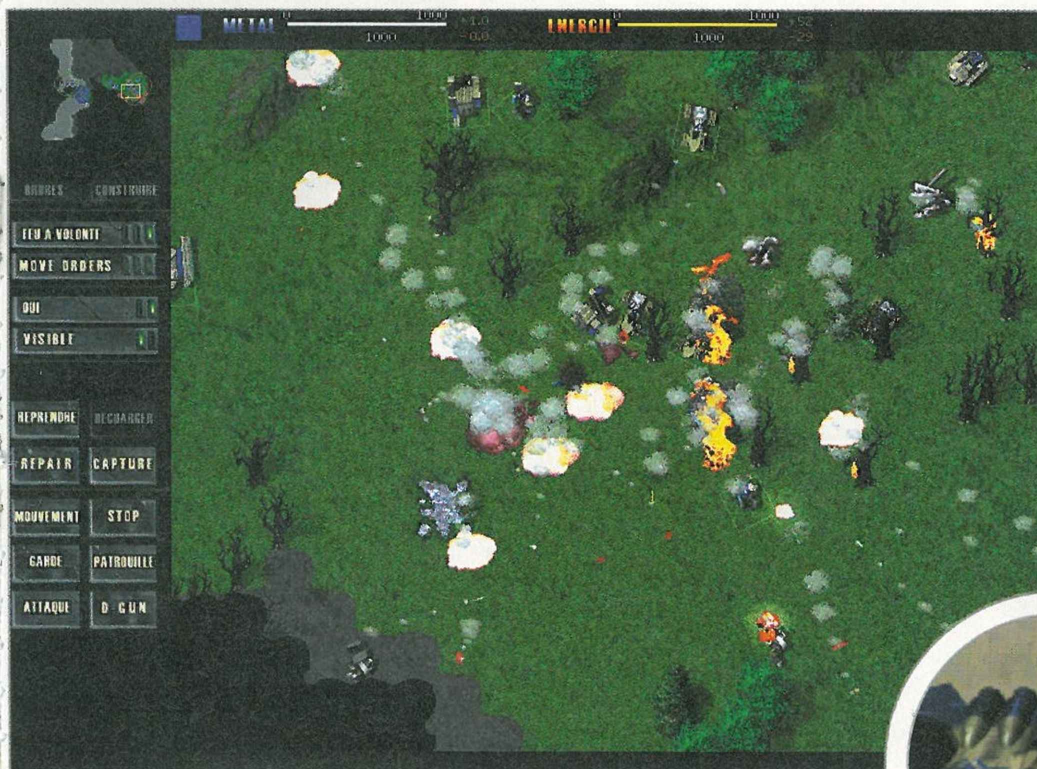
De la 3D dans un monde en relief

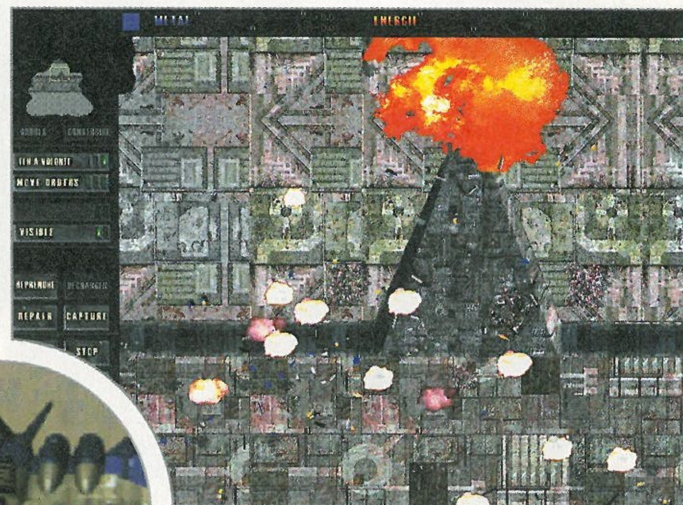
Dès le début de la toute première partie, on se rend bien vite compte de l'avancée technologique que Total Annihilation propose face à ses autres concurrents. Ici, on évolue dans un univers en trois dimensions, tout prend du relief : les unités, le terrain et même les trajectoires de tir. Ça ne saute pas aux yeux au premier abord, mais cela va obliger le joueur habitué des plats pays à prendre en compte l'aspect du terrain dans ses plans de domination, autrement que par la considération des emplacements de ressources. Des ressources, nous allons en trouver de deux types : l'énergie et le métal. Des gisements de ce dernier parsèmeront le terrain, tout en demeurant hors de la liste des objectifs à prendre à tout prix, comme ce fut le cas avec les mines dans Warcraft ou le tiberium dans C&C. Terminé enfin le stupide jeu du drapeau, chacun pourra se développer dans son coin et faire ses petites mesquineries en douce sans avoir le devoir d'immigrer au milieu du terrain. Pourtant les paysages sont loin d'être vides, on évolue



Des waypoints accessibles à tout moment.

À mi-chemin entre Command & Conquer et M.A.X., c'est la bonne surprise du mois.







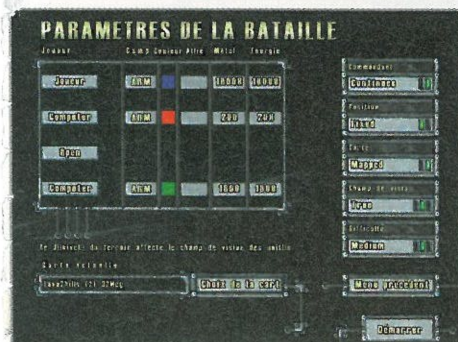


150 unités prêtes à s'entre-tuer, c'est le nouveau visage de la guerre en temps réel.

dans des forêts, des hauts plateaux, de l'eau ou des amas rocheux, etc.

En effet, rien n'a été laissé au hasard dans ces multiples mondes aux apparences variées (forêts touffues, déserts venteux, lunes brûlantes, ou monde de glace), tout affectera le style du jeu. Un petit exemple : dans un monde sylvestre aux vents élevés, vous pourrez décider par exemple de mettre le feu aux bois pour qu'il se propage sur la base ennemie. Quant aux cartes elles-mêmes, elles sont superbes : ici pas de création par tile (succession de "modules" graphiques), elles ont été modélisées en fils de fer avant d'être rendues dans leur ensemble avec des jolies textures, cela permet deux choses : de faire honneur au reste du système 3D et d'offrir des points d'élévation pour les lignes de tir et de vue. À ce propos, j'ai eu une grande frustration quant aux cartes : impossible de les faire pivoter sur elles-mêmes, voire de les zoomer : un choix ouvrant le jeu aux machines les moins puissantes.





Le "Moi vois, moi tue"

La ligne de vue est certainement l'une des options les plus novatrices de ce jeu : non seulement vous vous payez un "fog of war" cachant les parties de la carte non surveillées, mais le jeu tient également compte du relief afin de déterminer qui est visible parmi les adversaire et qui ne l'est pas. Pas question pour une unité avec un laser de faire feu derrière une colline ou même un arbre, il lui faudra attendre que l'ennemi bouge ou alors que la colline ou l'arbre meure.



Bien sûr, des tas d'unités (aériennes ou à tirs balistiques) pourront s'affranchir de ces éléments naturels pour arriver à leurs fins.

Quand on a la qualité, pourquoi ne pas avoir la quantité ?

J'en ai rêvé, Cavedog l'a fait. Quoi de plus frustrant que de se retrouver à se batailler avec quelque 20 unités qu'on connaît par cœur ? Ron Gilbert pense la même chose que moi, mais de plus, il sait que la difficulté ne réside pas tant dans le fait de concevoir plein de choses nouvelles que dans celui de conserver une balance de jeu à un niveau constant. Ce challenge, quelques développeurs y ont renoncé soit en s'y cassant les dents parce que le soft n'avait pas été conçu pour ça au départ, soit par manque de temps. Dans Total Annihilation, on trouvera 150 types d'unités réparties dans les deux camps et dont la différence ne consistera pas simplement entre la puissance de feu et l'épaisseur du blindage.

Des combattants, vous en trouverez de toutes sortes, dans les trois corps d'armes : terrestre, aérien et maritime. Allant du simple mechwarrior au bombardier furtif, en passant par des chars, des brouilleurs radars ou des porte-avions fort impressionnants par leur taille, on vous laisse le champ libre pour tirer parti de toutes

Le jeu Multiplayer









Face à un tel jeu, il aurait été bien dommage de ne pas vérifier ses capacités au niveau du jeu en réseau. En effet, l'intelligence artificielle est suffisamment élevée pour se permettre de bonnes parties contre son C.P.U., mais qu'en est-il de la balance des unités ? Celle-ci a-t-elle été suffisamment bien réglée pour permettre un jeu équilibré entre les deux camps ? Après cinq parties, je crois pouvoir vous affirmer que tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes, et de plus, Total Annihilation apporte de nouvelles options dans le petit monde du jeu en réseau. Les parties à plusieurs se dérouleront à travers un réseau local ou par Internet jusqu'à 10 personnes. Dans le mode Multijoueur, on aura accès à de nombreux choix comme la possibilité de laisser des parties en mode Open permettant ainsi à plusieurs joueurs de rejoindre une partie en cours dans un camp ou dans un autre. Ici, vous pourrez aussi bannir certaines unités et limiter la puissance de certains nouveaux venus. De même, vous pourrez toujours vous allier avec d'autres joueurs et leur donner ou troquer des morceaux de cartes, des unités ou des ressources. Vous pourrez même offrir de l'armement à l'ennemi pour lui cracher votre mépris au visage. Les jeux en réseau sont un véritable délice de tactiques fourbes, et contrairement à ce que l'on aurait pu croire, les joueurs patients aimant bien fignoler leurs coups ne seront pas forcés de se rentrer dans le lard dès le début, surtout s'ils prennent bien soin de choisir une carte permettant aux protagonistes de se développer sans se monter les uns sur les autres. Tous les éléments sont réunis pour que chacun puisse élaborer de très nombreuses tactiques sans que la même histoire se répète à l'infini comme dans tant d'autres bons jeux.

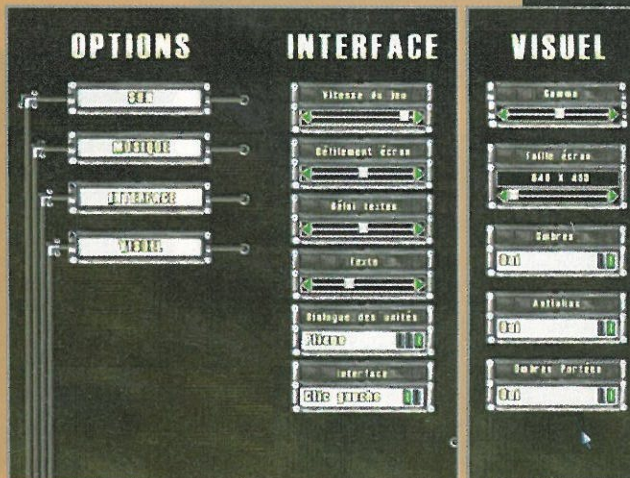
Malheureusement, il n'est pas prévu d'offrir un éditeur d'unités car la création technique et graphique est beaucoup trop compliquée. Par contre, Cavedog se propose de réaliser les meilleurs projets lui étant envoyés et de les mettre à la disposition de tous sur sa page Web.

Début de partie

L'essence de la philosophie guerrière des deux races est concentrée dans l'unité principale : le commander, un mechwarrior géant. Ce dernier est d'une telle importance qu'à défaut de désactiver l'option, s'il est détruit, la partie s'arrêtera et sera perdue. Dans ce type de jeu, il faudra le protéger coûte que coûte. Toutefois, n'ayez pas de grandes craintes, il possède plus d'un tour dans son gros sac d'acier. Il a, en effet, la possibilité non négligeable de pouvoir détruire n'importe quoi dans le jeu, et celle de se rendre invisible (ce qui consomme les réserves d'énergie avec une célérité affolante), il peut aussi utiliser un canon désintégrateur (lui aussi fort coûteux) qui balayera tout sur son passage, il nage, il escalade les élévations les plus abruptes, il a en sa possession un radar de courte portée et surtout il sait réparer et construire plein de trucs. C'est d'ailleurs généralement avec cet unique élément que la plupart des scénarios commenceront ou parfois se termineront. Au tout début d'une partie, on bâtira immédiatement quelques capteurs solaires et éoliennes si le pays s'y prête, afin de se constituer des apports d'énergie constants (un chiffre indique le flux positif et négatif si l'on construit). Il faudra bien vite faire de même avec des systèmes de forage, en localisant des gisements de métaux ou à défaut en les plaçant n'importe où pour une rentabilité moindre. Il sera bientôt temps de construire les différentes usines tout en les protégeant avec des défenses lasers et des obstacles pour éviter une avancée ennemie. On couronnera le tout de quelques K-bots qui iront patrouiller en rond autour de la base et on sera paré pour l'invasion. Une tactique tout aussi viable sera le "reclaim" du commander qui lui permet de prendre possession de tous les bâtiments ennemis isolés et non défendus, pour les mettre à ses couleurs. Cette possibilité semble pouvoir déséquilibrer tout un jeu, mais rappelez-vous qu'un commander est unique et qu'il peut mourir avec une facilité déconcertante lors d'une contre attaque bien menée sur sa royale personne. Le jeu a aussi été conçu pour que même si vous avez tout perdu, il vous soit possible de proliférer à nouveau. En effet, certaines unités produisent leur

Question de puissance

Total Annihilation a été volontairement conçu "limite" (du point de vue du moteur graphique et du nombre de couleurs) pour pouvoir s'adapter aux pentiums les moins puissants. Je l'ai vu tourner sans problème sur un P100 avec 16 Mo de Ram, mais ce dernier est l'un des éléments essentiels de la fluidité. De même avec une configuration peu puissante on pourra jouer sur des cartes de 6 écrans en hauteur et largeur, mais 32 mégas vous ouvriront l'accès à des maps de tailles imposantes.





propre énergie et leur métal et pourront ainsi entreprendre la construction d'une nouvelle base. De même si les ressources baissent vous pourrez désintégrer quelques arbres ou quelques champs pour vous approprier l'énergie ainsi générée. Vous aurez aussi la possibilité de récupérer les carcasses de métal laissées par vos morts ou celles des adversaires, ou bien de les laisser sur place pour obstruer le passage ou juste pour la déco du lieu. Le jeu ne se terminera que par l'élimination totale du ou des ennemis.

Les combats, l'auto-annihilation

Suivant le comportement défini des armées, celles-ci seront plus ou moins enclines à participer aux rixes. Parfois, sur les terrains à forte composante maritime, vous devrez établir une tête de pont sur les rivages ennemis en vous aidant d'un avion de transport pour établir une route aérienne. Vous devrez aussi vous munir, si on vous en laisse le temps, d'armes fixes à longue portée afin de pouvoir détruire sans risque l'ennemi à distance, ou tout au moins, entamer ses défenses et porter des coups meurtriers à sa chaîne de production. Parfois aussi vous devrez éliminer toutes les défenses radar et antiaériennes ou constituer des escadrons de bombardier, tactiques agrémentées de patrouilleurs furtifs placés en avant-garde, ainsi que de quelques chasseurs chargés de la protection de tout ce gros tas. A noter aussi la possibilité donnée à toute unité de s'auto-détruire sur simple ordre. Il sera intéressant de profiter de cette possibilité pour faire sauter quelques bâtiments "piégés" pris d'assaut par l'ennemi ou certaines unités bourrées de munitions.

L'I.A.

Le jeu n'aurait pas été aussi bon si l'intelligence artificielle n'en avait pas été à la hauteur. Mais ici, contrairement à bon nombre d'autres titres, elle n'a pas été réservée à l'ennemi mais aussi à nos troupes : il sera bien amusant de les observer hésiter entre les arbres ou contourner des tas de cailloux pour tenter d'accéder à une position. De plus, Total Annihilation est l'un des premiers jeux qui m'ait été donné de tester où l'ennemi peut accepter une défaite temporaire, en reculant ses troupes quand la température devient insupportable pour sa tronche. Mais rassurez-vous, ce ne sera que pour mieux les rassembler pour un prochain assaut. À noter aussi sa forte propension à mener une attaque de diversion ou de se démener comme un diable pour ouvrir une brèche dans vos défenses. Dans le même style, votre copain d'en face peut prendre fort ombrage de la présence d'un de vos radars englobant de son enveloppe ondulatoire la majeure partie de sa base, ou bien encore il pourra très bien vous empêcher de mener à bien la réalisation d'un silo de missiles nucléaires ou d'une base aérienne. Mais l'attaque n'est pas sa seule option, en effet, dans certains jeux, vous serez étonné de ne pas le voir se manifester après plusieurs minutes. Lorsque vous débarquerez vous aurez la surprise de découvrir une base joliment construite, vous réservant plein de petits imprévus pouvant vous repousser avec autant de force qu'un vieux slip mal lavé.

Parfois aussi, et j'ai vu cela à plusieurs reprises dans la bêta, vous ne retrouverez qu'un commander honteux et seul, comme un informaticien boutonneux, tentant de se planquer d'une façon plutôt minable parmi les arbres sans avoir rien construit.

Les campagnes, le squirmich

Rien d'extraordinaire de ce côté du point de vue de l'originalité, puisque les campagnes au demeurant très sympathiques retraceront les évolutions guerrières des deux camps, avec 25 missions pour chacun des deux belligérants. Vous apprendrez ainsi progressivement à connaître les possibilités offertes par les différents véhicules et bâtiments. Puis vers la 6e mission, vous commencerez à affronter un adversaire coriace et fourbe.

Musique et effets sonores

Dans la bêta testée, il n'y avait aucune musique à part celle présente dans la cinématique. Mais j'ose espérer que celle-ci sera à la hauteur du reste du jeu. Les sons sont tous très dissemblables, et on reconnaîtra le bruit produit par la mise à feu de différentes armes et avec un peu d'entraînement, on pourra faire la différence entre les ronronnements des moteurs et les bruits de pas des mechs.

leurs ressources. Les unités, en sus des habituelles caractéristiques communes au genre (armure, portée, force, vitesse) sont aussi dotées de nouveaux paramètres tels que vélocité giratoire, accélération, précision sur cible fixe et mobile, champ visuel, portée radar, expérience, capacité de dissimulation et possibilité ascensionnelle. Cette dernière caractéristique vous fera vite comprendre l'intérêt tactique du terrain, puisque nombre d'unités terrestres ne pourront pas grimper sur les pentes les plus raides. À vous d'adapter vos cohortes au type de terrain rencontré.

Les armées aériennes et maritimes sont tout aussi impressionnantes. Entre les navires de guerre énormes, les sous-marins totalement invisibles, les bombardiers stratégiques furtifs ou les tanks octopodes capables de grimper sur des parois verticales, le joueur aura fort à faire avant d'avoir épuisé tous leurs modes d'utilisation.

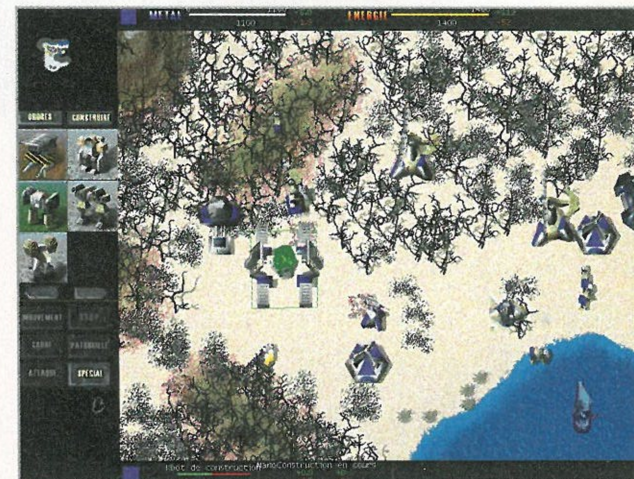
Chacun des bâtiments ou unités est animé d'un mouvement en rapport avec sa fonction, son poids et son équipement. On verra par exemple les bâtiments les plus lourds opérer un virage d'une grande lenteur sur un arc de cercle, les bombardiers seront souvent obligés de sortir du champ de bataille pour effectuer un nouveau passage, des tanks amphibies mettront des plombes à grimper sur une plage, ou bien encore, les chasseurs déploieront leurs ailes au décollage et feront quelques manœuvres avant de partir en mission. La différence au niveau des unités se jouera aussi ici et l'utilisation d'hélicoptères et autres véhicules d'attaque rapide prendra toute sa mesure.

Elévations humaines

Les bâtiments, quant à eux, offrent une bonne palette de variétés. Tout d'abord on trouvera les constructions de ressources (éoliennes, forages de métal, créations spontanées d'énergie, unités de stockage), les bâtiments



▲ *Depuis les sous-marins invisibles pour l'ennemi, on pourra admirer les troupes émergeant de l'eau.*



▲ *Les forêts peuvent prendre feu avec quelques bons coups de semonces.*


Effet d'un tir d'artillerie (légère).

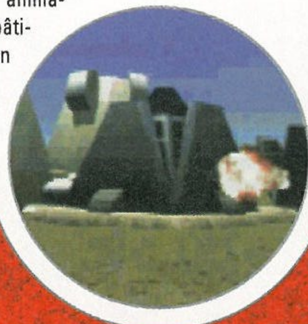

Voici un exemple de base bien défendue.

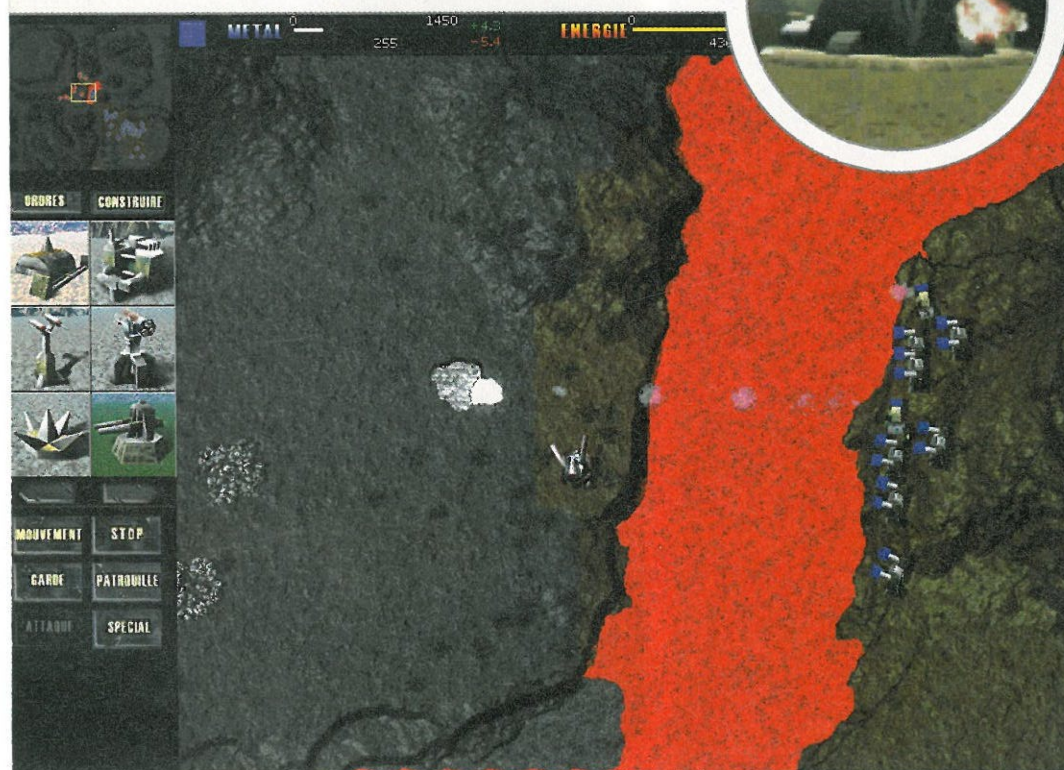

Le sempiternel "fog of war" qui prendra ici tout son intérêt avec les lignes de vue.

d'ingénierie (usines, docks et aéroports) et les armes fixes (missiles nucléaires, canons longue portée, défense laser, radars etc.). Contrairement à d'autres titres, ces bâtiments pourront être construits n'importe où sur le terrain sans avoir besoin d'être rattachés à la base originelle. Pas question de les relier par des sacs de sable : le seul challenge dans ce cas sera de les garder en vie et d'en demeurer propriétaire. Un danger plus grand existe cependant : ici, tout explose avec une plus ou moins grande facilité, ce qui peut facilement transformer une base compacte en démonstration meurtrière de la théorie des dominos. Les armes fixes offrent de très nombreuses possibilités destructrices : on trouvera des canons à plasma tirant en aveugle (ou en mode Borgne à l'aide du radar) à l'autre bout du terrain inexploré, des bombes atomiques aux effets dévastateurs, des défenses missiles en veux-tu en voilà et j'en passe. La construction des unités n'est pas restrictive, excepté au niveau des ressources : pour pouvoir profiter des troupes complexes, il faudra disposer d'une usine de construction qui produira à son tour une usine de niveau supérieur, qui produira elle-même un nouvel engin de construction évolué comme autant de poupées russes. (C'est une expression, hein, on ne se bat pas à coup de poupées russes). On pourra ainsi au fur et à mesure accéder à de nouvelles armes de plus haute technologie. À noter un menu d'option intéressant pour les bâtiments actifs, offrant par exemple la possibilité de les désactiver pour économiser de l'énergie en cas de pénurie.

Déluges d'explosions

Les effets visuels de Total Annihilation feront certainement école. Tout est là pour le bonheur des yeux : le souffle des explosions secouant les arbres, ainsi que les unités les moins lourdes, des débris voltigeant dans tous les sens en retombant toujours là où il ne le faut pas, les trajectoires des missiles, les fumées des pinèdes cramant au soleil. Souvent lorsqu'un immeuble subira un assaut, il explosera à la gueule de ses camarades les plus proches, les entraînant ainsi dans la mort. On trouvera souvent une animation particulière pour les bâtiments, comme la projection de l'hélice d'une éolienne qui ira rouler dans la poussière.





D'une rive à l'autre, on s'insulte, on se crache dessus.

Les trucs auxquels vous jouerez cette année

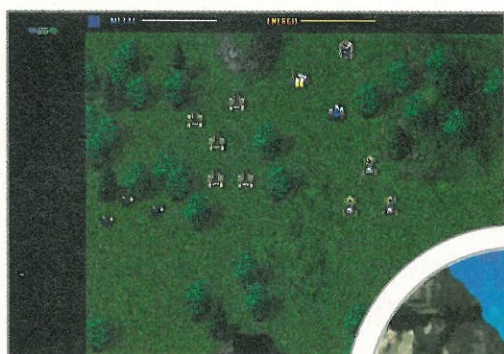
Je n'ai jamais fait partie des gens aimant Warcraft II, soi-disant tueur de Command and Conquer aux jolis graphismes et à l'atmosphère heroic-fantasy alléchante. Par son manque évident de possibilité tactique, il aurait même plutôt, à mon humble avis occis à coups de Zog-Zog tout l'esprit stratégique d'une génération d'amateurs de jeux de réflexion qui auraient pu être attirés par les wargames. Pourtant, même Westwood m'a déçu à ce petit jeu-là avec Red Alert, indigne successeur de C&C de ce point de vue : alors mes zamis, que nous reste-t-il donc comme bons jeux ?
Comme on vous le disait le mois dernier, on va en bouffer du wargame spatial en temps réel et peut-être même jusqu'à en vomir. Tous les éditeurs et distributeurs majeurs se battent avec des produits qui, pour une fois ont tous l'air de tenir la route avec pour chacun d'entre eux leurs singularités : et à qui les waypoints ?, et à qui l'interface extraterrestre ?, et à qui les unités de cyber pingouins ?, et à qui les tickets de réduction pour les space mountains ?
En ce moment, entre le Duo Intergalactique Retardataire (DIR) composé de Starcraft et de Conquest Earth, et les Dark Bognanoff (Igor Dark Reign et Grishka Dark Colony), le joueur moyen va bientôt devoir faire face à un marché saturé dans un genre qui a l'air d'avoir été défini à l'unanimité par un sombre lobby de développeurs masqués comme étant *The Thing To Do This Year (TTTDTY™)*.
Le challenge est là : offrir-un -truc-nouveau-et-passionnant-tout-en-copiant-sur-le-voisin-parce-que-c'est-sûrement-pas-par-harsard-qu'il-fait-un-jeu-comme-ça.


STARCRAFT


DARK COLONY


DARK REIGN

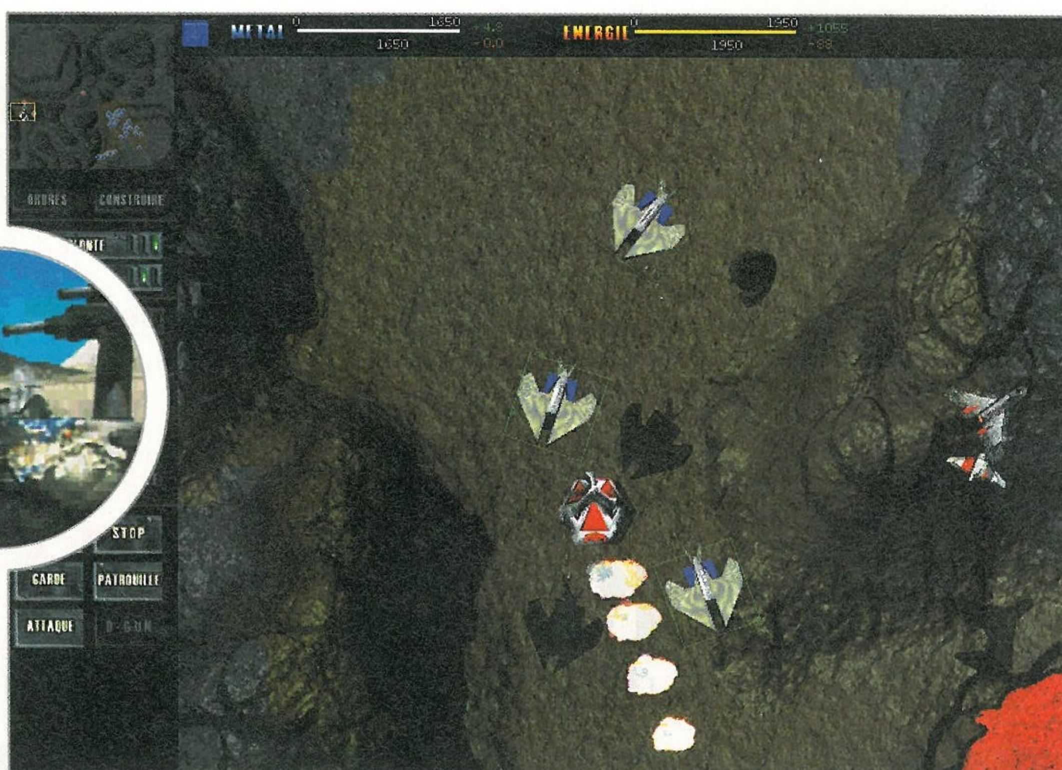
■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100 MHZ 20 MO RAM CARTE VIDÉO S-VGA ■ EDITEUR G.T. INTERACTIVE USA ■ DÉVELOPPEUR CAVEDOG ENTERTAINMENT ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 2 À 10 EN RÉSEAU LOCAL, PAR LIAISON MODEM OU INTERNET



▲ Les armées conservent leur formation d'origine du point A au point B.



▲ Les hommes s'en vont, mais les carcasses restent.



▲ Formation de bombardiers partant à l'attaque.

REMARQUE

Un éditeur de cartes sera disponible dans les mois suivant la sortie du jeu.

TIPS TECHNIQUE

Le fait de posséder quelques mégas de Ram améliore la fluidité.

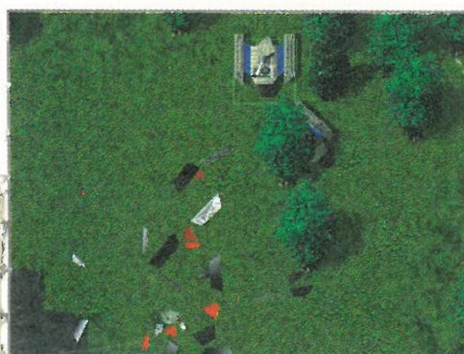
Interface et mouvement

L'interface est un modèle de gameplay : ici, on retrouvera le meilleur de Command and Conquer ou de Warcraft. Des commandes clavier évidentes pour le vétéran feront à nouveau leur grande rentrée : «a : attack, m : move, p : patrol : g : guard» ainsi que les formations de groupes (Ctrl 1-9), ces derniers tâchant, en fonction du terrain, de conserver leur ordre de marche à l'image de leurs positions relatives de départ. Il sera même possible de visualiser d'une façon très simple leur emplacement exact à l'arrivée, ce qui pourra vous éviter plein de mauvaises surprises en entrant dans une position couverte par le radar ennemi. On aura aussi la possibilité de tout sélectionner d'une simple manipulation de la souris, celle-ci pouvant scroller sur l'ensemble du champ de bataille. Mais on trouvera aussi d'autres commandes allégeant le jeu sans avoir besoin de branler sa souris, comme la sélection de toutes les unités présentes dans un camp, ou bien la sélection de tous les engins de la même sorte, puis la possibilité d'aller directement à l'unité qui a envoyé un message, ou encore de patrouiller selon un chemin pré-défini. De même, il sera possible de cumuler les ordres : par exemple, un véhicule de construction opérant avec une escouade, réparera automatiquement les unités si elles sont blessées. Dans le même ordre d'idée, on trouvera un menu semblable à celui des constructions où l'on pourra définir le comportement d'une unité : ripostera-t-elle à un tir ?, devra-t-elle poursuivre l'ennemi ?, explorera-t-elle les environs ou tiendra-t-elle sa position comme un bon toutou ? etc. On pourra aussi lui faire garder un bâtiment, une autre unité, ou la faire aller à un endroit en lui faisant emprunter un chemin précis. Il sera d'ailleurs très intéressant de profiter de la carte stratégique plus petite en haut de l'écran parce qu'elle vous permettra de tout faire virtuellement (attaquer, guider, se défendre) et ce sans quitter des yeux la zone d'écran de la base. Cela offrira notamment la possibilité de mener plusieurs attaques de front sans bouger de chez soi, ce qui est somme toute le fantasme de tout général ventripotent.

Bob Arctor



▲ Une base ennemie après l'attaque.



▲ Des débris meurtriers peuvent nous retomber sur la gueule.





Total Annihilation est un challenger inattendu.

+ Le jeu en 3D.
+ Le très grand nombre d'unités (150).
- La maîtrise du moteur.
+ Une intelligence artificielle bien sympa.
- Absence de zoom sur les cartes.

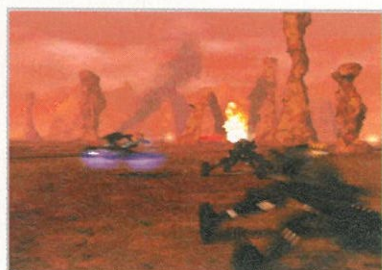
EN DEUX MOTS

Challenger inattendu, Total Annihilation est un petit chef-d'œuvre de technique. On devine qu'il est en très bonne position dans la finale l'opposant aux autres jeux de combat spatial en temps réel.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	88	90

Au cours de ces derniers mois, Dark Reign a été le champion d'Activision dans la joute interstellaire des jeux de stratégie hypra-galactiques. Mais quelques concurrents de poids sont entrés, depuis, en lice.





Dark Reign

Stratégie temps réel - Tout public - PC CD-Rom





▲ L'éditeur de terrain où on peindra à coups d'arbre, de pierres ou de bâtiments.



▲ L'interface principale, un modèle du genre quoique à l'utilisation un peu extraterrestre.



Comme je vous l'ai déjà dit dans l'encadré du test de Total Annihilation, Dark Reign n'échappe pas à la manne ambiante née du vide laissé par C&C et Warcraft. Mais devant la bourrasque technique que représentent certains autres jeux, Dark Reign avec son aspect beaucoup plus "traditionnel" ne prend-il pas le risque d'être relégué au rang d'un simple Warcraft & Conquer 1.5 ? Finalement non, car le jeu sort du lot en raison de la présence de quelques gadgets bienvenus.

Scénario et vue d'ensemble

Passons sur le scénario, tordu à souhait, qui met tout simplement en scène deux camps fort différents l'un de l'autre, lancés à la recherche d'une arme secrète créée par un troisième. À part la possibilité de "rejouer" une bataille passée, grâce à la découverte d'une sonde spatiale encore bourrée de données, il n'y a pas de quoi s'extasier sur l'histoire. Heureusement, Dark Reign ressemble à un mélange habile de beaucoup de bons jeux, avec quelques nouvelles caractéristiques essentielles pour le gameplay, comme la prise en compte de l'aspect des élévations du paysage en simili-3D, un tableau d'interface très fouillé et, en guise d'unités, des sprites plutôt bien réussis même si l'ensemble est tristouille. Ça ne s'appelle pas Dark pour rien, et on a un peu l'impression que l'ensemble du paysage a été saupoudré de charbon, avec un peu de rouille par-dessus pour faire plus joli. Cela dit, ce qui surprend, dans le graphisme de DR, c'est son étonnante variété au niveau des nombreux objets paysagers qui feraient se pâmer de bonheur un architecte d'extérieur : en jetant un coup d'œil dans l'éditeur de terrains, on trouvera une vingtaine de cailloux différents, chose rarement vue dans un jeu. Mais rassurez-vous, les explosions et la décrépitude des bâtiments lors d'une attaque seront eux aussi au rendez-vous. Au passage, on remarquera les différentes apparences qu'endosseront les divers types de projectiles et la représentation exacte de la ligne de vue tant au point de vue horizontal que vertical. Les niveaux d'élévation offerts par le terrain seront au nombre de dix, mais on regrettera que rien ne puisse se balader en dessous du niveau de la mer... quoique, à une époque où la téléportation existe, je ne vois pas très bien pourquoi on aurait été s'emmerder à construire des bateaux. Plus sérieusement, par rapport à Total Annihilation, le terrain semble vraiment plat, les différences de niveaux n'étant pas assez marquées graphi-



Le système des waypoints est géré d'une façon très visible. Avec la touche Tab, on en rajoutera à l'infini.



Les terrains sont rarement superbes, souvent beaux, mais assez moches en moyenne.



quement, mais seulement symbolisées par l'épaisseur plus ou moins conséquente des ombres portées. Un mot sur les cinématiques : dans leur ensemble, elles sont fort belles et évitent de tomber dans le ridicule futuriste, comme bien d'autres jeux.

Le son

L'un des aspects les plus agréables dans Dark Reign est sûrement son ambiance sonore. Sans cesse, vous serez tiraillé par des signaux d'alerte émanant de bâtiments ou d'unités : on dénombre d'ailleurs beaucoup de sons différents pour chacune des unités présentes sur le champ de bataille. La réalisation de la nappe sonore a été confiée à la société Soundeluxe, responsable d'effets de films parmi lesquels "Braveheart" qui lui valu un Oscar, le dernier John Woo ("Face-Off") et le prochain Abel Ferrara. Malheureusement, dans la version française testée, la qualité des voix des unités fluctue entre le "pas trop mal" et le "coupez-moi ce son", mais fort heureusement ces parasites sonores ne sont pas arrivés à gâcher totalement mon plaisir auditif.

L'interface

Là, les gars d'Activision ont fait assez fort : l'interface propose à la fois une étonnante complétude et une relative complexité, tout en restant jouable. Aucun risque donc qu'un amateur de jeux du même genre soit totalement dépaysé pendant les cinq premières heure de jeu. On y dénombre cinq onglets informant le commandant des différentes options d'une unité ou même d'un groupe de bâtiments. Au passage, on remarquera la présence de quelques boutons aux noms très prometteurs comme "morph", "phase", et "upgrading" qui nous en disent long sur la richesse du jeu. Des nouveautés : d'accord, mais les vieux réflexes comme "Ctrl nombre" pour rassembler les unités en un seul groupe subsisteront toujours.

Le principe du jeu

Rien de bien nouveau sous le soleil : comme dans tous les jeux de ce genre, on a fait simple : un unique clic de la souris pour se déplacer, attaquer ou upgrader. Suivant l'option de jeu choisie,



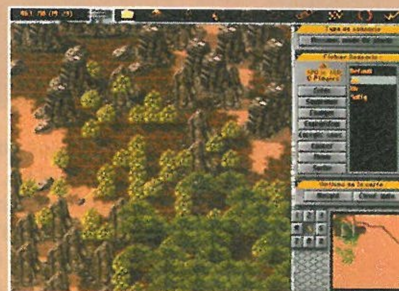
Les immeubles prennent feu, s'embrasent et retournent peu à peu à la poussière.

Les éditeurs

Trois éditeurs devrait être intégrés, dès la sortie de ce jeu, le rendant exceptionnel, tout du moins sur ce point. Gageons qu'on risque de recréer un nouvel effet Doom sur Internet et que l'on verra très bientôt apparaître de nouvelles unités, armes ou cartes.

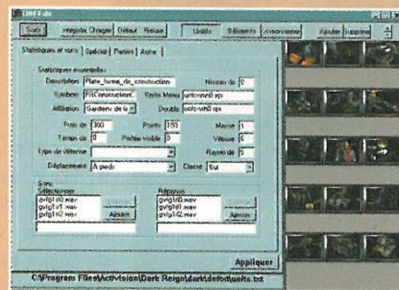
L'ÉDITEUR DE CARTES

Si on me demandait ce qui m'a le plus impressionné dans Dark Reign, je répondrais invariablement : "l'éditeur de cartes, l'éditeur de cartes, l'éd...", comme une sorte de mantra cyclique hurlé par un bonze hystérique. J'ai rarement éprouvé un tel plaisir à construire une carte immense avec autant de facilité : tout y est clairement compréhensible et très facile d'accès. La "peinture" du terrain peut être entreprise et fignolée en une demi-heure. L'amateur qui aime envoyer ses chef-d'œuvres à ses petits camarades constatera l'excellence de la réalisation de cette partie du soft. Grande facilité également pour le placement des objectifs (d'une grande variété en l'occurrence) des bâtiments, des obstacles naturels ou encore des élévations.



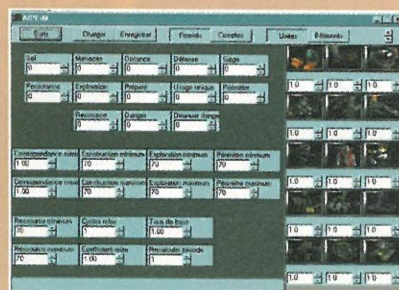
L'ÉDITEUR D'UNITÉS

Un éditeur d'unités sera présent dans la version commercialisée en France. L'éditeur UBE (Unités, Bâtiments, Environnements), que nous n'avons pas pu voir, permettra au graphiste en herbe de modifier les scripts externes qui gèrent ces trois types d'éléments. Avec ce dernier et un bon soft de 3D, il est possible de créer ou de modifier chaque sprite présent sur le terrain ou d'en créer de nouveaux d'une façon assez aisée pour les connaisseurs.



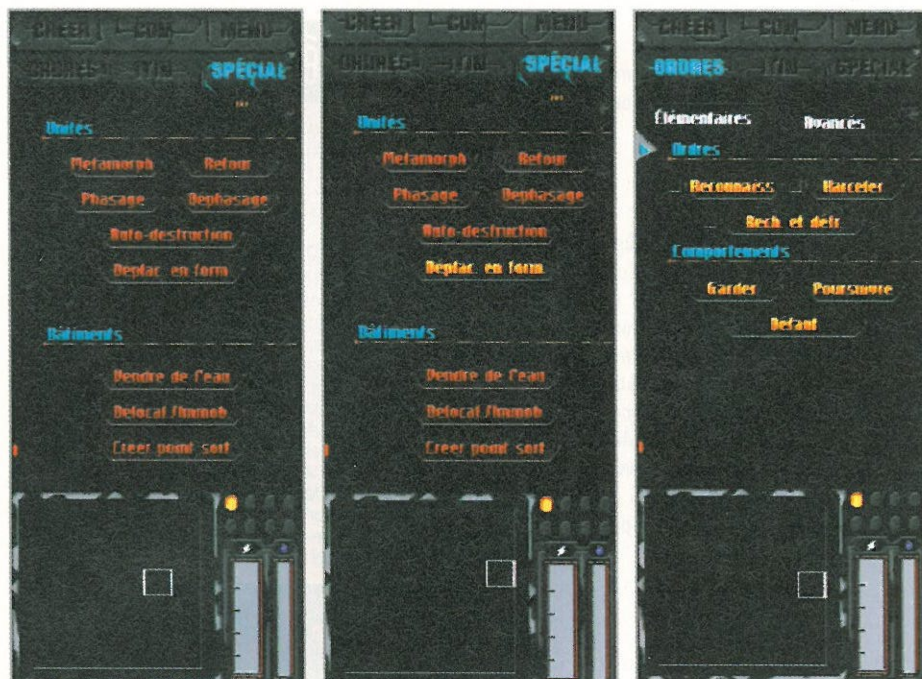
L'ÉDITEUR D'IA

L'éditeur AIP (personnalité de l'intelligence artificielle) va nous permettre de modifier de nombreux paramètres dans la gestion de l'intelligence artificielle des unités présentes. Il sera ainsi possible de customiser la personnalité des adversaires à souhait.



CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 120 - 20 MO RAM - CARTE VIDÉO S-VGA** ÉDITEUR **UBI SOFT**
DISTRIBUTEUR **ACTIVISION ÉTATS-UNIS** TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS RÉSEAU **2 À 8 EN MODEM, LOCAL OU INTERNET**

Dark Reign serait-il le seul successeur spatial de Warcraft II ?



▲ On trouvera différents onglets offrant à l'œil du joueur la majorité des options disponibles pour ce jeu.

on pourra obtenir, dès le début, un certain nombre d'unités de construction. Celles-ci permettront de bâtir des immeubles aux diverses fonctions, dont deux vraiment indispensables : la cuve d'eau tout d'abord, livrée en bundle avec un camion qui puisera dans les flaques plutôt rares, et le générateur énergétique au Taelon (le Taelon est une sorte d'épinard se développant en gisement et fournissant de l'énergie de production). C'est à ces deux ressources essentielles que vous devrez vous fier pour acquérir les richesses nécessaires, et pouvoir acheter des unités afin de terrasser votre chien d'adversaire. Dans Dark Reign, il ne sera pas question d'une simple victoire destructrice, vous aurez parfois à envahir telle ou telle zone ou bien encore à construire un certain nombre de bâtiments.





Mouvements des unités

Pour une carte réalisée avec des "tiles", il est agréable d'observer le réalisme des déplacements des unités, qui s'effectuent en fonction du type de terrain. Mais leur limitation demeure simple et évidente : un véhicule roulera plus vite sur une route, un fantassin pourra traverser une forêt, un hovercraft aller sur l'eau, etc. Avec ces quelques garde-fous de la mouvance des unités, DR livre un outil d'une grande utilité : la gestion des waypoints en profondeur. Vous définirez ceux-ci d'une manière simple en cliquant sur une icône de "comportement" du simple aller sans retour, de la patrouille sur le chemin. Mieux encore, vous pourrez sauver ce chemin pour l'assigner plus tard à toutes les unités que vous posséderez.



▲ De nombreuses constructions seront disponibles.



Ici, on peut voir des arbres sélectionnés : non, ce n'est pas une de ces nouvelles mutations à la mode, mais bel et bien des unités camouflées. ▶

Bâtiments

Les bâtiments paraissent peut-être plus importants, dans Dark Reign, que dans tous les autres jeux : ceux-ci diffèrent vraiment selon les deux camps, sauf pour les deux principaux qui représentent la technologie commune aux deux belligérants. Avec le temps, et l'argent gagné (par la vente de vos réserves d'eau, par exemple), vous pourrez les upgrader pour leur permettre de produire de nouveaux types d'unités. On trouve des idées de bâtiments assez nouvelles et très intéressantes stratégiquement parlant : on retiendra la tour caméra qui permet, par sa hauteur, de surveiller le terrain et d'observer ce qui se passe au-dessus des élévations, ou encore l'immeuble de Phasing qui transforme la terre en matière boueuse permettant de rendre invisibles des unités qui peuvent par la suite changer une paisible prairie en camp d'entraînement viêt-cong.

Les unités

L'une des grandes forces de Dark Reign revient incontestablement à la variété et à la différence des unités dans les deux camps. Celles-ci me rappellent le Nod et le Gdi de C&C, à la seule différence près que, cette fois-ci, la balance est bien équilibrée entre les deux faux jumeaux. Toutefois, des différences subsistent entre les forces, et il faudra choisir avec soin qui attaque quoi. En effet, il ne sera pas rare de pouvoir détruire une pièce mobile d'artillerie en quelques instants avec un fantassin bien armé. Pour les stratèges amateurs qui réussiront à mener à bien la campagne jusqu'à son terme, Dark Reign réservera encore une bonne surprise quant aux unités présentes.

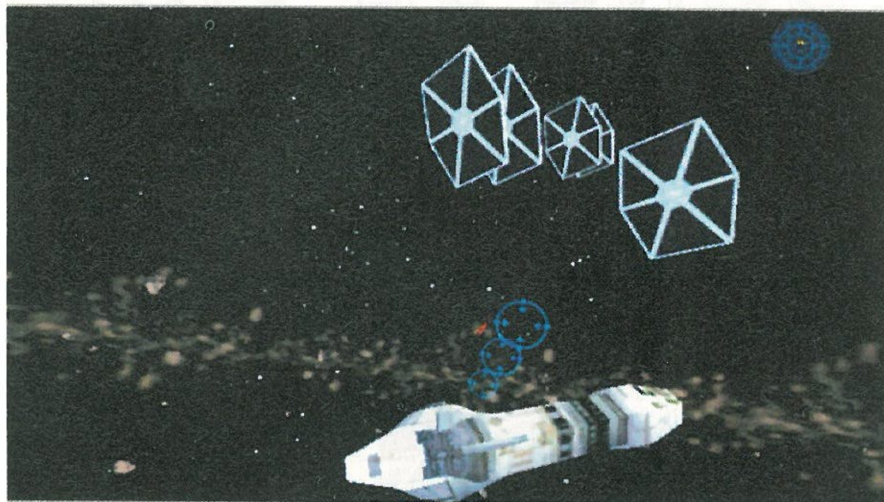
Bob Arctor

- \+ Les différences entres les camps bien balancées en réseau.
- \+ Un gameplay d'une facilité d'accès quasi immédiate.
- \+ Les campagnes jouables alternativement dans un camp ou dans l'autre.
- \+ L'éditeur de terrains, d'un accès évident.
- \+ Trois éditeurs livrés avec le jeu : du jamais vu.
- \- L'interface en 2D.
- \- Le background un peu tordu.
- \- Les voix nasillardes en français.

EN DEUX MOTS

Assez déconcertant au premier abord par son look 2D, Dark Reign va sûrement s'imposer comme la succession logique de Warcraft II auprès des amateurs. Sa facilité d'accès instinctive lui évitera de rebuter ceux que des softs plus orientés sur une stratégie austère repoussent. Un jeu très fun en réseau, grâce à ses nombreuses unités dotées de "fortes personnalités". La présence de trois éditeurs (maps, IA et unités) intégrés dès la version commerciale en font un produit unique en son genre.





Rebel Assault ? Bof, Rebel Assault ne m'a fait ni chaud ni froid. Par contre, Shadows of the Empire, aaah, voilà un soft d'action qui assure bien... si vous êtes équipé d'une zolie carte 3D.

Shadows of the Empire

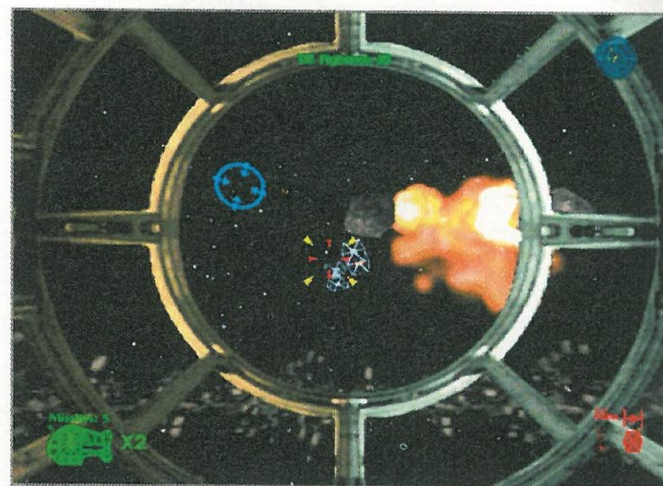
Action starwars - Tous joueurs - PC CD-Rom



Ils nous gonfleraient pas un peu avec leur Star Wars, là ? C'est sûr, mais bon sans qu'on comprenne pourquoi, la magie continue d'opérer, comme par le passé. Alors voilà, après les films, après les K7 vidéo, après la poupée gonflable Leïa et le service à fondue Skywalker, voilà le retour du grand George, avec une Étoile noire sur nos écrans de PC préférés. Shadows of the Empire n'est pas un nouveau jeu. Le traître s'était permis une petite incursion sur console Nintendo 64, histoire de se dégourdir les jambes. Une demi-réussite, d'ailleurs. Ça lui apprendra, tiens, à nous faire des infidélités ! Mais aujourd'hui, chez Billou, le résultat dépasse largement nos rêves les plus fous de l'année dernière. Shadows est super-beau, super-fluide et il renvoie Rebel Assault et ses séquences pré-calculées au cimetière des trucs dépassés. Chouette !



Les différentes vues caméra sont soit esthétiques, soit pratiques, afin de progresser dans l'aventure.



Un pote mercenaire

Shadows of the Empire tape à fond son inspiration dans les bouquins de la saga : avec ces intrigues parallèles que nous n'avons pas vraiment découvert dans la trilogie, ou que vous avez sûrement déjà lues si vous êtes un fan. On fait donc connaissance avec Dash Rendar, le héros que l'on incarne dans le jeu et, accessoirement, un super pote d'Han Solo. Le p'tit père Dash, c'est pas un mauvais bougre. Au contraire, pendant que Solo fait son hiber-

C'est l'histoire d'un mec...





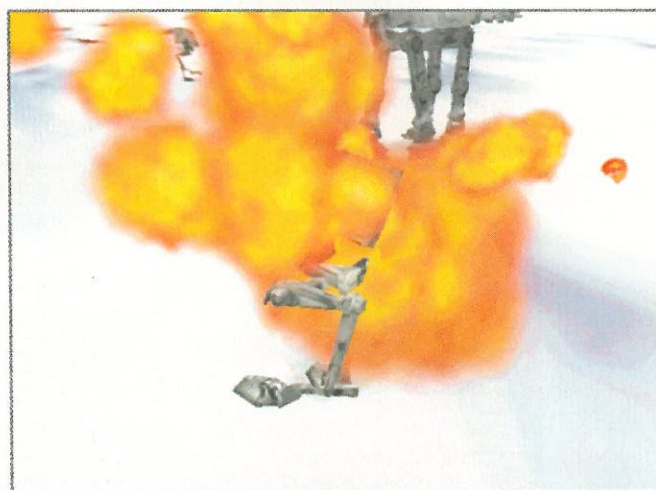




Le meilleur accessoire reste le jetpack, qui fait irruption dans le niveau des égouts de la ville impériale



▲ Mon copain le jetpack, l'objet indispensable pour me sortir des situations brûlantes.





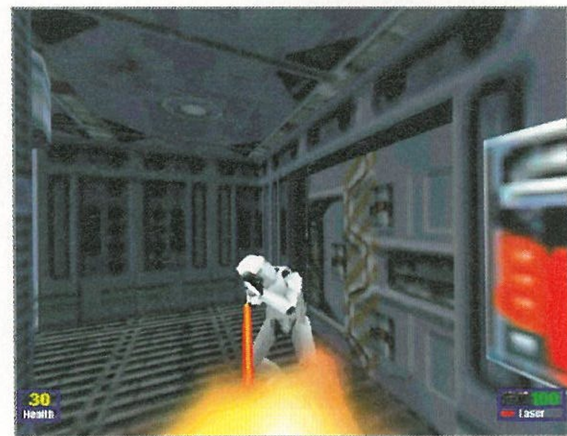
Tous les wookies ne sont pas fréquentables. ▶

natus et que Luke, tout imbibé de la force, se met une cape et commence à se prendre pour un super-héros ou une drag queen - au choix - eh bien, pendant ce temps-là, l'ami Dash assure l'interim. Dark Xizor, le fourbissime Prince Dark Xizor (prononcer Chi-zor) devrais-je écrire, est le nouveau super-méchant recruté pour la circonstance. Un gros mégalo encore plus noir que ses prédécesseurs puisqu'il complote carrément de piéger Dark Vador pour prendre sa place auprès de l'Empereur Palpatine, le très vieillardissime clone de Palpatine. Xizor a créé une organisation du crime, le Soleil noir. L'objectif actuel de cette dernière est l'élimination radicale et sans émanation de Luke Skywalker, ce très précieux Luke préfère-t-on dire dans les milieux autorisés. Et voilààà. Donc résumons pour voir si vous avez bien tout compris. Vous vous appelez Dash Rendar. Votre vaisseau, l'Outrider, est une quasi-réplique du Faucon Millennium. Votre PC est super génial surtout depuis qu'il carbure à la 3Dfx. Et votre plaisir risque bien d'être immense quand vous irez vous éclater dans les 10 niveaux du jeu.

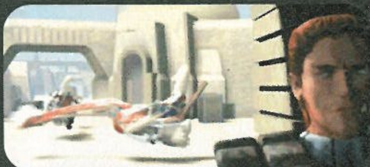
Hyperdrive enclenché

Hop ! SOTE s'installe tranquillement sous Windows 95. 40, 60 ou 240 Mo, c'est vous qui choize, la dernière option incluant les scènes en images de synthèse. DirectX 5 fait aussi partie de l'install et le jeu refusera de se lancer sans la présence d'une carte accélérée 3D de bonne facture. D'ailleurs, un jour, j'ai essayé avec une carte dont je n'avais pas la facture et ça n'a pas marché. Désolé. Vient ensuite le très sérieux moment de choisir un nom de guerre, un niveau de difficulté (quatre possibles) et de reconfigurer les contrôles (clavier, souris, joy). Et c'est parti.

Chacun des dix tableaux du jeu est introduit par une séquence d'animation, tout à fait superbe. Dans cette première séquence, on s'aperçoit notamment que le droïde-pilote de Dash est une réplique de l'un des chasseurs de primes de "L'Empire contre-attaque". Mais qu'importe. Ces scènes, en plus de leur qualité esthétique, présentent les persos, font avancer l'intrigue et on ne coupera pas aux Part II, Part III avec typo en perspective sur fond d'étoiles. Eh oui, c'est un peu ça, Star Wars.













Les 10 niveaux de Shadows

Bataille d'Hoth

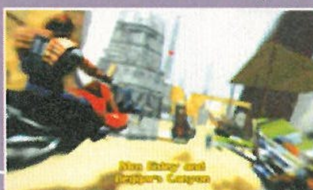
Pour ses premières vacances au ski, on peut dire que Dash Rendar s'offre la totale. Aux commandes d'un snowspeeder et comme dans "L'Empire contre-attaque", il se tape des droïdes probes, des AT-ST et joue à l'élastique avec des AT-AT. Peut-être le meilleur niveau du jeu.

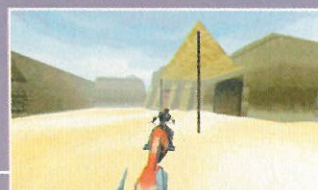




Mos Eisley et le canyon de Beggar

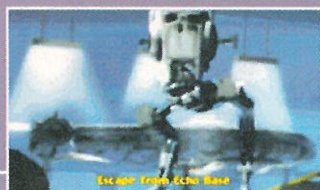
Boba Fett s'est enfui au dernier moment. Luke manque de se faire buter, et la princesse Leïa flippe à mort pour lui. Évidemment, c'est encore ce brave Dash qui va devoir assurer. Même si ce niveau aurait pu être plus jouable, c'est tout simplement fantastique. On y pilote des motos à coussin d'air (un peu comme le speeder de Luke).

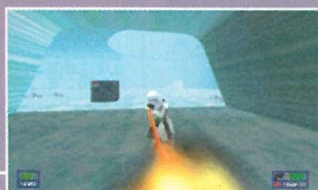




S'échapper de la base

Les impériaux investissent la base des glaces. Ils ont fait sauter les générateurs, et la porte de la baie 3 est bloquée, empêchant ainsi Dash de se casser à bord de l'Outrider. Changement de perspective : on passe à une séquence à la Tomb Raider, on blaste les stormtroopers, on trouve les six générateurs, on remet le courant et on met les voiles.

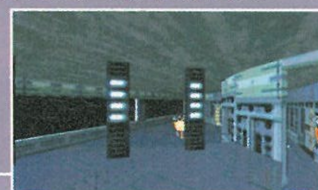




Croiseur impérial Suprosa

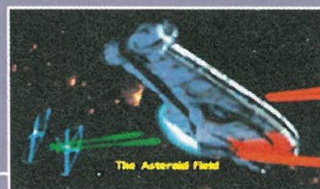
Quel gros finaud, ce Dash ! Remarquez que l'ombilical de l'Outrider s'adapte parfaitement à un sas impérial standard MT14, c'est très fort. Le voilà qui s'introduit dans le croiseur impérial Suprosa pour chercher de nouveaux pin's. Sa mission : exploser le super-calculateur du vaisseau, sauver Lady Di et blaster.





Champ d'astéroïdes

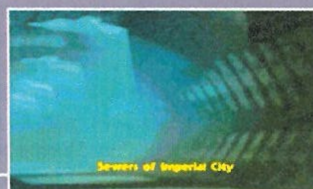
Pour échapper aux croiseurs impériaux, Dash utilise la bonne vieille technique enseignée par Han Solo : une petite partie de cache-cache dans un champ d'astéroïdes. Dans ce niveau, on ne pilote pas l'Outrider (grosse déception) ; on se contentera de manœuvrer la tourelle. Tie Fighters et Tie Bombers à la sauce laser pour tout le monde.





Les égouts de la cité impériale

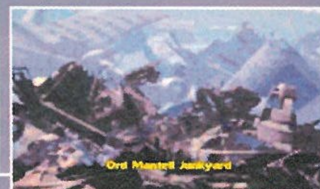
Ça pue dans ces égouts. Beurk ! Comme il est hors de question de mettre ses boots dans de la merde, toute impériale soit-elle, Dash Rendar profite de la circonstance pour étrenner son jetpack. C'est aussi dans ce niveau que ça se corse. Les énigmes sont plus retorses et pas un seul des ennemis rencontrés n'accepte d'échanger ses pin's.





Casse de Ord Mantell

Alors que Solo se prend pour un glaçon et que le "Soleil noir" essaye d'éliminer cette tapette de Skywalker, Dash ne trouve rien de mieux à faire que de gambader dans une décharge toute pourrie. Ambiance Mario pour ce tableau aux allures de jeu de plate-forme. Attention à la baston finale contre "tête-en-fer".

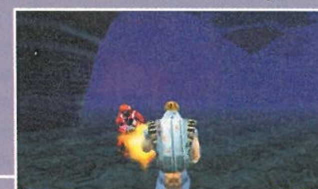




Palais de Xizor

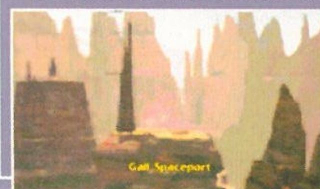
L'infâme Prince Dark Xizor a fait réaménager le grand hôtel intergalactique, Le Claridge, en somptueux palais d'été. Dorénavant, les chasseurs de primes peuvent se payer une bonne tranche de rigolade. Farouche défenseur de la moralité galactique, Dash Rendar ne l'entend pas ainsi. Le voilà d'ailleurs qui vient avec sa pétition à signer.





Astroport de Gall

Dash se pointe au marché aux puces de Gall pour y vendre sa collection de pin's de Dark Vador. En fait, c'est surtout une ruse habile pour essayer de coincer Boba Fett. Mes amis, bienvenue dans un très beau niveau à la Doom, avec des perspectives vertigineuses. Du bien beau brouillard, ma foi, et plein d'affreux à cartonner.



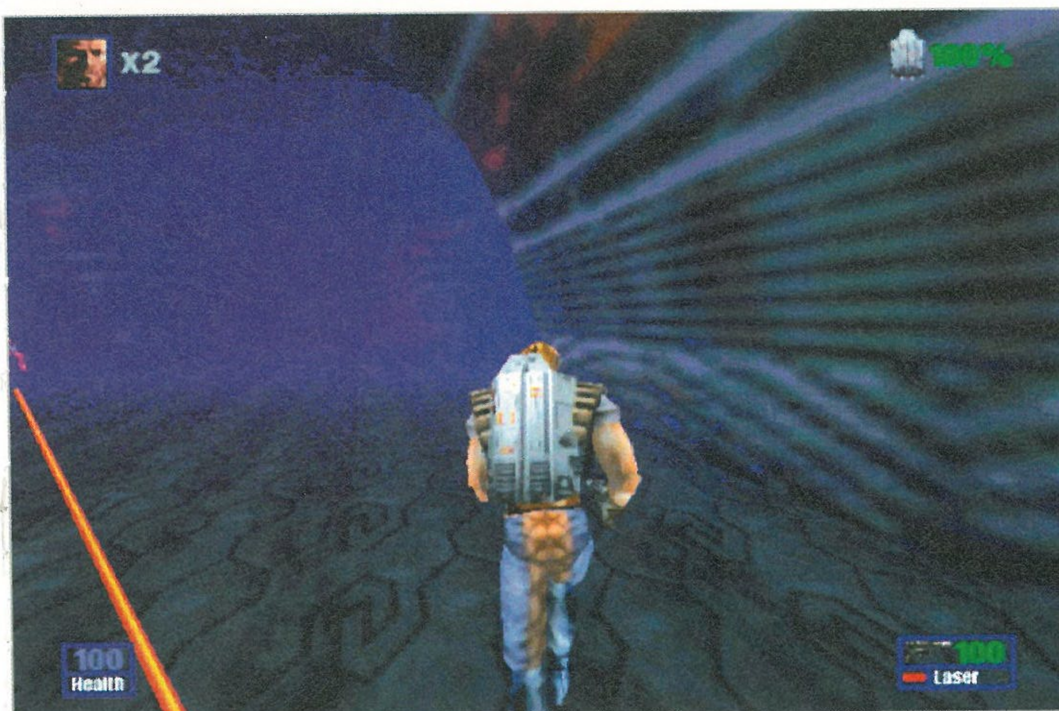


Bataille de Skyhook

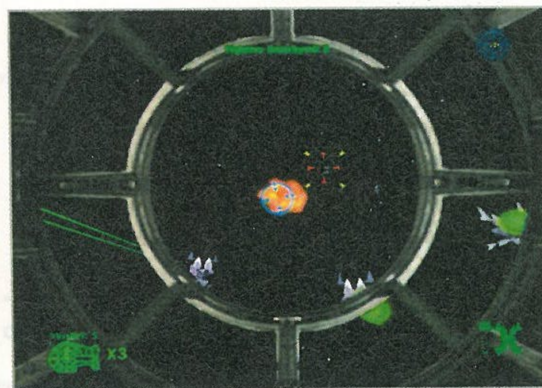
Ben, vous croyez quand même pas qu'on allait vous laisser partir comme ça ! Dernier tableau, donc grosse baston spatiale, tradition oblige. Comme dans le troisième niveau, l'accent est mis sur la faculté du lutin à aligner les méchants dans le viseur de la tourelle. Tout ceci n'est pas sans rappeler Star Fox sur console. Dur, très dur.

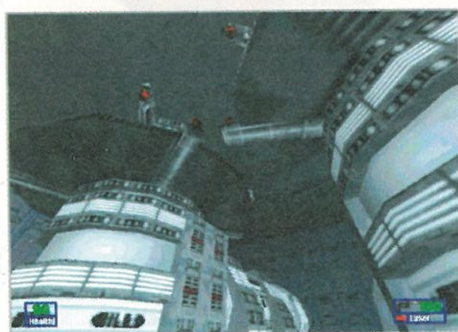






Merci à John Williams et son orchestre classique, matérialisé par sept tracks audio sur le CD





L'art difficile du crescendo

Dix tableaux et presque trois jeux en un. En effet, pour éviter la lassitude Shadows alterne les phases d'action (voir encadré). Tableau 1 : simulateur de vol de speeder. Tableaux 2, 4, 7, 8 et 9 : combats à la Doom/Tomb Raider. Tableaux 3 et 10: simulateur de combat spatial dans une tourelle. Tableau 6 : simulateur de moto du futur de la mort. C'est varié, plutôt bien enlevé et lorsque vous aurez terminé les tableaux vous pourrez les refaire dans n'importe quel ordre. Pourtant tous ne sont pas aussi réussis. J'avoue avoir été déçu par les combats dans l'espace car on ne dirige pas le vaisseau. Le niveau avec les motos n'est pas non plus une merveille de jouabilité. Mais c'est de l'action avant tout : à fond, à fond, à fond ! Et les différents niveaux de difficulté - bien échelonnés - permettent de rejouer avec plaisir les tableaux que l'on préfère.

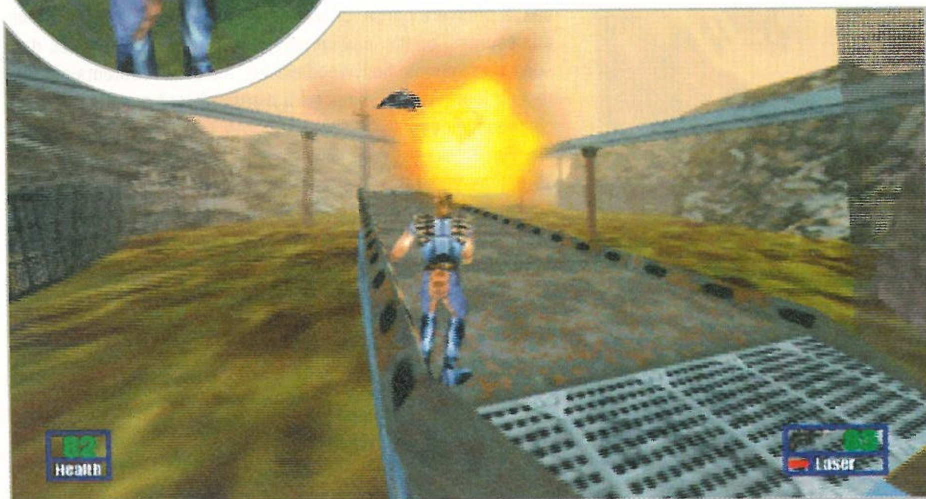
La réalisation de Shadows est de très bonne facture, carte 3D oblige. Tout au plus peut-on relever quelques bugs de raccord de textures. Les vues caméra sont nombreuses et très pratiques pour les tableaux à la Doom. L'ami Dash pourra donc exhiber fièrement son anatomie de Big Jim de synthèse, pendant que vous lui ferez exécuter la chorégraphie habituelle : marcher, tirer, sauter, se coucher, "strafer"... Pour hacher menu stormtroopers et droïdes de sécurité, on récupérera tout un arsenal de guerre : blasters, missiles à tête chercheuse, canons, stunners et un machin balèze appelé Disruptor. Le meilleur accessoire restant à mon avis le jetpack, qui fait irruption dans le niveau des égouts de la ville impériale.

Pour conclure, il ne faut pas oublier de mentionner une bande-son de très grande qualité ; merci à John Williams et son orchestre classique, matérialisé par sept tracks audio sur le CD.

Iansolo







- \+ La liberté de la 3D.
- \+ Des tableaux plutôt variés.
- \+ Les niveaux de difficulté bien dosés.
- \+ LucasArts sait utiliser Direct3D (bon plan pour XvT).
- \+ Fameuse Musique de John Williams.
- \- Tous les niveaux ne sont pas aussi bien.

EN DEUX MOTS

On y reste scotché plus longtemps que sur un jeu d'action classique, parce que c'est très beau et très fluide. La nouvelle référence du jeu d'action dans l'univers Star Wars.

TECHN. 80 DESIGN 84 INTÉRET 83

Ce jeu qui nous vient du froid, développé par les Suédois d'UDS, secoue tout en douceur le petit monde des "jeux de voitures sur circuit". Un petit bijou, drôle et efficace.



Fun Tracks

Course de voitures – Tous joueurs – PC CD-Rom







Les effets de fumée et de brume sont assez formidables, et ajoutent encore à la beauté graphique de Fun Tracks. ▶

J'adore ce jeu. Le mois dernier déjà, alors que nous en avions reçu une bêta (une version quasi finie, quand même), je m'étais éclaté comme un crétin. Fun Tracks se jouant en réseau, j'avais d'ailleurs entraîné quelques-uns de mes joystickeux collègues dans ces parties de plaisir. Mais ce mois-ci, alors que la version finale de ce jeu Virgin Interactive nous tombait dans les mains, ce ne fut que confirmation de bonheur... et une toute petite déception. Je vous donne la légère fausse note tout de suite, qu'on n'y revienne pas : Fun Tracks ne permettra pas de jouer directement sur Internet comme la version précédente le laissait supposer. Tout le reste n'est que plaisir et joie. Allons-y.

Modeste, mais tellement bon...

Certes, Fun Tracks ne bouleversera pas la frénétique course-à-l'armement-toujours-plus-d'esbrouffe des jeux vidéo. Certes, Fun Tracks reprend un principe déjà développé maintes et maintes fois depuis l'aube des temps des micros personnels, mais le jeu est diablement efficace, drôle, et permet de jouer à plusieurs. Il se laisse prendre en main sans aucune résistance dès la première partie. On constate ce charmant goût de retour aux sources, où les jeux ne tentaient pas de rivaliser avec des superproductions hollywoodiennes, mais se contentaient de remplir leur mission : nous faire marrer. C'était ma minute vieux con nostalgique.

Fun Tracks est donc une variation sur le thème des courses de petites voitures sur circuit, un descendant de Super Sprint, Super Cars et autres jeux de bagnoles chers à Team 17 il y a quelque temps. En gros, on dirige une bagnole sur un circuit où l'on doit faire plusieurs tours le plus rapidement possible pour arriver premier. Voilà. Quelques subtilités viennent tout de même enjoliver le concept de base, et en augmentent l'intérêt. Fun Tracks propose différents modes de jeux originaux. Et puis, techniquement et graphiquement parlant, le jeu est très réussi, Fun Tracks est entièrement en 3D temps réel, avec caméra qui bouge, suit votre voiture, zoome et dézoome légèrement, le tout avec une douceur rare. Le pilote contrôle sa voiture comme s'il était à bord d'un hélicoptère qui la suivrait.

Les voitures sont équipées de turbos, dont vous surveillez la recharge grâce à la jauge à gauche de l'écran. Reste à savoir utiliser ces coups de booster au bon moment.



Grâce au mode écran splitté, il est possible de jouer à deux simultanément sur la même machine.



Techniquement et graphiquement parlant, le jeu est très réussi

Ghostbusters !

Il est possible de jouer à plusieurs tout seul. Je m'explique : dans le mode de jeu Temps limité, votre course est enregistrée entièrement, sous toutes les coutures. Donnez alors le fichier à un pote, il pourra courir contre vous en différé, votre voiture apparaissant sous la forme d'un véhicule fantôme translucide.









Et ça se paye le luxe d'être joli

Les décors texturés des différents circuits sont bien souvent superbes, celui intitulé Lost Ruins est tout simplement magnifique. Roches, rocailles, chemins de terre ou bitume, maisons au loin ou sur le bord de la route, ponts divers, en bois ou bétonnés, les décors sont variés et veulent nous faire voyager : de la jungle aux routes enneigées autrichiennes, en passant par Tokyo, à un ramassis d'îles enjambées de ponts tout en traversant la campagne américaine. Sept circuits aux tracés intéressants et de plus en plus difficiles nous sont proposés, les deux derniers n'étant accessibles qu'en mode Championnat si vous vous êtes qualifié en parcourant les précédents. Les challenges sont au rendez-vous, pas de doute.

Le jeu étant en véritable 3D, les programmeurs se sont donc permis de décrire un monde cohérent. Ainsi, en allant sur un pont, vous pouvez voir passer l'un des protagonistes de la course en dessous, ou en voir s'éloigner un autre au loin, traçant au milieu des lacets.



Et puis des effets spéciaux viennent encore rehausser la bonne impression laissée par le graphisme de Fun Tracks. Des effets de fumée, par exemple, qui sortent des entrailles de la terre dans certains circuits, qui se font brume au-dessus des cours d'eau ou plus simplement et plus polluant, qui sortent des pots d'échappements des bagnoles. Du détail, mais finalement très appréciable. Bien évidemment, Fun Tracks est entièrement paramétrable, et les joueurs aux configurations modestes pourront par exemple supprimer ces effets lourds en temps machine.

Toujours dans le détail, mais diablement agréable : les traces de pneus. Ça, j'adore, c'est la cerise sur le gâteau ("la fraise sur le gâteau", comme dirait mon pote JM Destroy). Plus ou moins marquées, selon votre vitesse et l'intensité du dérapage, ces traces de pneus sont laissées sur les circuits par les 6 concurrents de Fun Tracks. Repassez au même endroit le tour suivant, et les traces seront toujours là. Si vous avez du temps à perdre vous pourrez toujours tenter d'inscrire "à maman" ou "R + I = AESD"* sur le bitume.



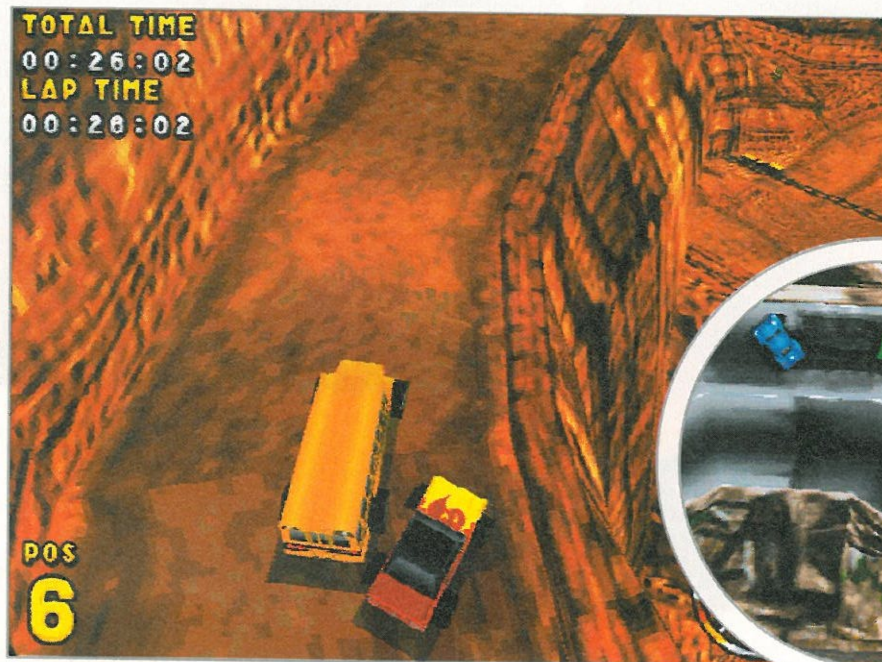
Bref, graphiquement, Fun Tracks est très attrayant, très réussi même, les effets de profondeur quand vous passez sur une corniche ou sous un pont sont superbes, on aime. Mais côté plaisir de jeu, Fun Tracks n'est pas en reste non plus, notamment grâce aux divers modes de jeu qui nous sont proposés.

Courses à gogo et bagnoles fantômes

Premier mode de jeu, tout simple : la course unique. Pour vous entraîner, vous pouvez décider de vous lancer sur un circuit, comme ça, tranquillement. Quand vous vous sentirez prêt, engagez-vous dans le championnat, beaucoup plus drôle, où il faut enchaîner les courses les unes après les autres, et toujours finir dans les trois premiers pour avoir l'honneur et l'avantage de passer au circuit suivant. Déjà assez stressant. Pour que le plaisir soit encore plus grand, l'ordinateur compte les points, 10 points si vous êtes premier et le reste en décroissant. Un grand gagnant sera alors déclaré à la fin du championnat. Vous commencerez en mode Débutant, sur cinq circuits. Si vous terminez dans les trois premiers, alors le



■ CONFIG MINIMUM **PENTIUM 120 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **VIRGIN INTERACTIVE** ■ DÉVELOPPEUR **UDS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 2 SUR UNE MÊME MACHINE, 6 EN RÉSEAU**



▲ *Tout est permis, pas de code de conduite ici. Poussez vos adversaires dans les décors si cela vous chante. C'est même conseillé.*



mode Amateur vous sera ouvert, et un sixième circuit sera disponible. Là encore, finissez le championnat en bonne place et vous accéderez au Pro, avec son septième circuit, le dernier, Tokyo Bullet. Avant cela, vous ne pouvez jouer sur ce circuit, pas même vous y entraîner, comme une sorte de petite récompense pour pousser les fainéants au train.

Mais deux autres modes de jeu sont encore disponibles (trois, si l'on compte le jeu en multijoueur). Le Temps limité et la Course-poursuite. Cette dernière est très amusante, et plutôt stressante, les six concurrents sont sur la grille de départ, s'élancent, et à la fin de chaque tour, le dernier est éliminé. Six concurrents, puis cinq, puis quatre, trois, et enfin la course se termine en un duel acharné. Pour ceux qui aiment le challenge.

Et là, c'est l'ultime mode de jeu, le Temps limité, peut-être mon préféré en solo (le mode Multijoueur en réseau étant toujours le top). Dans cette course, l'ordinateur enregistre tous vos déplacements, vos accélérations, dérapages et compagnie, tout au long des trois tours de la course. Vous êtes seul en piste. Cette course est enregistrée sur votre disque dur. Reprenez alors le départ et vous verrez une voiture fantôme, blanche translucide, refaire tous les mouvements précédents : à chaque instant, vous savez alors si vous faites mieux ou pas, vous vous doublerez vous-même, en quelque sorte, ou vous ferez doubler. Ce mode est apparu pour la première fois sur console, il me semble, avec Mario Kart, et nos petits programmeurs Scandinaves d'UDS ont eu la très bonne idée de l'intégrer à Fun Tracks. L'ordinateur garde toujours le parcours du meilleur temps, le plus drôle étant alors de refiler le fichier à un copain qui joue également à Fun Tracks, de lui envoyer sur disquette, par modem ou de les caser sur sa page Web. Votre pote alors pourra courir contre vous en mode différé : génial et éclatant, j'adore. J'ai hâte de me battre contre vous, tiens, les gars.

Le meilleur de sa catégorie

Pour finir, un petit mot sur les deux options multijoueur. Fun Tracks permet le jeu en écran splitté, à deux sur une même bécane, donc. Mieux vaut, dans ce mode, avoir une bécane pas trop lente, c'est vrai. Toujours amusant. Et pour ceux qui ont la chance de pouvoir connecter plusieurs machines, Fun Tracks est ouvert au jeu multijoueur en réseau. Evidemment, le jeu devient alors vraiment éclatant, rien ne vaut les combats contre d'autres joueurs humains.

Sans être une révolution, Fun Tracks s'avère être le meilleur de sa catégorie, un jeu efficace, drôle, que je vous conseille très vivement. Si vous êtes déjà amateur de ce genre de jeu, vous ne serez pas déçu, et, si ce n'est pas le cas, ça vaut peut-être le coup d'essayer Fun Tracks, histoire de vous refaire une opinion.

Seb

** Roger + Isabelle=Amour Éternel Sans Divorce*

Ça ne se voit que très moyennement sur cette photo, mais les huit thèmes musicaux qui accompagnent le jeu sont aussi agréables. Les bruitages des moteurs le sont un peu moins. ▼



+ Très fun, très maniable.
+ Les circuits sont bien dessinés, intéressants.
+ Le mode Fantôme est éclatant.
- Pas de multijoueur sur Internet, dommage.
- Les musiques sont chouettes, mais les bruitages répétitifs.

EN DEUX MOTS

Un très bon soft, le meilleur de sa catégorie dont l'intérêt est encore rehaussé par la variété des modes de jeu proposés.

TECHN. 82 | DESIGN 80 | INTERET 83

Sept véhicules différents

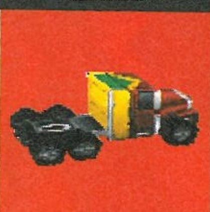
Chaque voiture a ses capacités d'accélération, sa vitesse maximum et sa tenue de route. Ainsi que des bruitages différents qui accompagnent toutes ses actions.


LE BUS

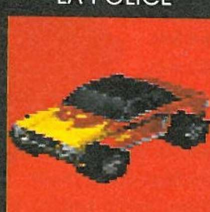

LE BUGGY

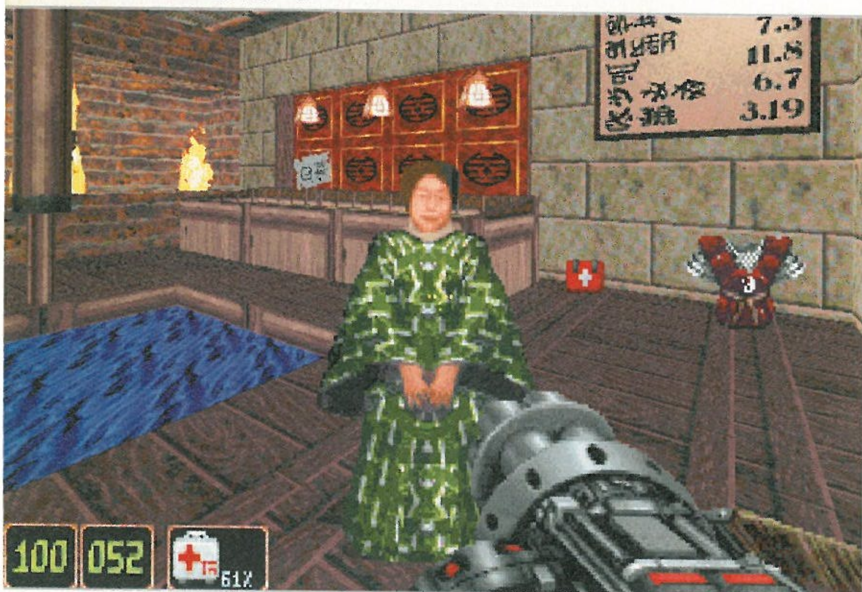

LA POLICE


LA JEEP


LE CAMION


LA COCCINELLE

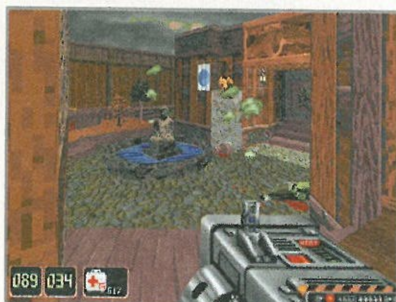

LE ROADSTER



Moitié homme, moitié pâté impérial, Lo Wang n'a rien à envier à Duke Nukem, son célèbre papa. Wang lui aussi est drôle, méchant, bourrin. Son métier consiste à tuer, et comme le monde est bien fait, la moitié de la planète veut sa peau.

Shadow Warrior

Duke-like - Tout public - PC CD-Rom

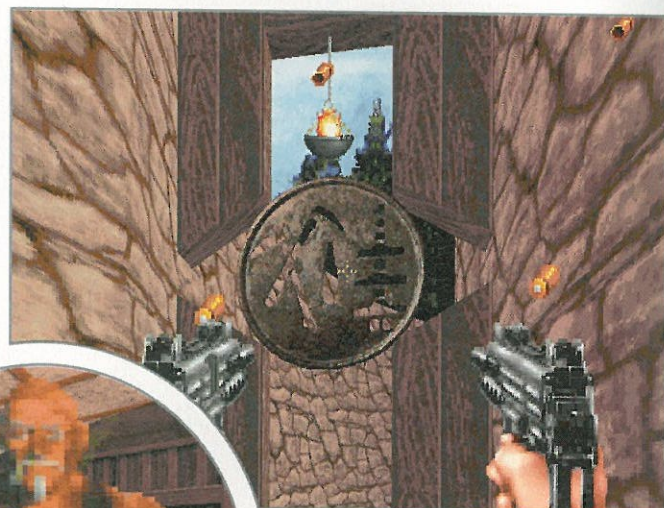


▲ Le nem était presque parfait... mais les accessoires proposés dans Shadow Warrior manquent d'inspiration. Exception faite de la très jouissive bombone de gaz toxique.

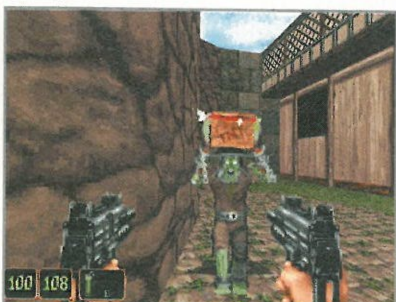
Après Duke, Blood et Redneck, voici Shadow Warrior, quatrième jeu développé à partir du même moteur de 3D Realms : Build. Ce coup-ci, nous voici dans la peau de monsieur Lo Wang, ninja de par sa profession. Et Wang est dans de sales draps. Il s'est embrouillé avec maître Zilla, son employeur, une des plus grosses fortunes du Japon. Et plutôt que d'en référer aux Prudhommes, Zilla préfère invoquer les puissances du mal et envoyer des milliers de monstres aux trousses de son ex-employé, ce qui évite effectivement la paperasse inutile (je crois savoir que des méthodes similaires sont aujourd'hui employées dans certaines grandes entreprises françaises).

Potage aux raviolis crevés

Le jeu commence, et d'entrée une violence inouïe s'abat sur vous : plutôt que de vous laisser buter, un ennemi mortellement blessé se balaye le visage d'une rafale de Uzi. Les monstres pleuvent ? Qu'à cela ne tienne, tirez

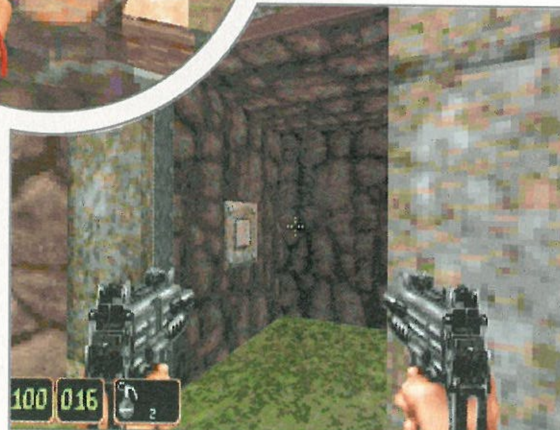


▲ Ça n'est pas aux Chinois qu'on va apprendre la ruse. Il y a pas mal de passages secrets, comme ici : on tire sur ce gong, et un passage s'ouvre. ▼



▲ On ne peut pas imaginer plus fourbe : ce porteur inoffensif fonce vers vous, chargé d'une caisse d'explosifs, façon schtroumpf farceur bridé. Il fera tout pour vous exploser à la gueule. Une fois mort, un fantôme s'échappe de son corps pour continuer à vous harceler. La bonne technique, pour éviter les emmerdes, est de le réduire en miettes au missile ou à la grenade quand il est vivant : on n'a jamais vu de fantôme sortir d'un plat de purée. ▶





REMARQUE

Un patch 3Dfx sera bientôt disponible. Vous pourrez le trouver dans le CD Joy de novembre.



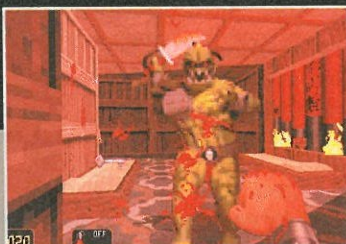
un missile nucléaire. S'il y a des survivants, laissez-les crever et cracher leurs poumons dans les gaz mortels dégagés par l'explosion. Un porteur s'approche. Sur sa tête, une caisse d'explosifs. Vous tirez, vous êtes mort. Vous hésitez ? Il se fait sauter la tronche et vous avec. Le sang, les tripes giclent de partout. L'une des armes est la tête d'un monstre, le "gardien". Une fois dégommé, vous récupérez son crâne dégoulinant, et enfoncez vos doigts dans sa cervelle pour lui faire cracher du feu. Une autre parade consiste en un cœur encore palpitant : pressez-le comme une orange trop mûre, alors un double fantomatique de Wang apparaît temporairement pour vous seconder. Shadow Warrior est incontestablement un jeu gore, et c'est peu de le dire. Mais ce déluge d'hémoglobine passe étonnamment bien. Après tout, ce ne sont pas des hommes que l'on tue, mais des monstres bariolés. Et puis il y a l'humour, omniprésent, digne de Duke. Car Shadow Warrior est une farce qui tire son inspiration de tous ces navets de films de kung fu, exactement comme l'avait fait John Carpenter* dans l'un des ses meilleurs films : "Jack Burton dans les griffes du Mandarin". Wang tranche un mec en deux : "Dédoublement de personnalité !", s'exclame-t-il, hilare. Des piranhas fondent sur lui, il les mitraille en hurlant : "Il est temps de vous faire frire le cul !". C'est pas toujours du meilleur goût, mais ça n'arrête pas.



Le jeu commence, et d'entrée une violence inouïe s'abat sur vous.

Tiens, voilà du Bouddha

La panoplie d'armes proposée dans Shadow Warrior est impressionnante. Premier bon point : le katana est d'une puissance dévastatrice, ce qui revalorise les combats au corps à corps. Seconde bénédiction, presque toutes les armes ont deux, voire trois utilisations.





Katana ou karaté ? Au corps à corps Lo Wang est un monstre. À mains nues, il fait encore plus de dégâts qu'armé de son sabre, mais s'essouffle vite. Il lui faut alors une demi-seconde pour enchaîner ses nouveaux coups... et une demi-seconde, c'est amplement suffisant pour se faire charcuter.



Le shuriken, l'arme dérisoire du blaireau qui s'y croit parce qu'il a décroché sa pauvre ceinture orange. Très faible, il ne présente qu'un avantage : il rebondit sur certains murs.



Le riotgun propose un mode semi-automatique qui, s'il dépense plus de munitions, dégage mieux les voies respiratoires.



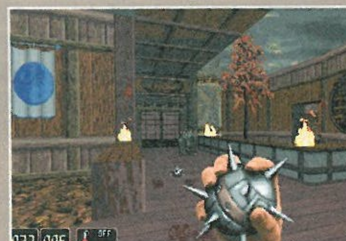
Le Uzi qui a fait le prestige de l'armée israélienne et décime des innocents par milliers dans les guerres de gangs aux États-Unis. Si on en trouve deux, on peut en prendre un dans chaque main, comme les seins.



Trois modes pour le lance-missiles : normal, tête chercheuse ou nucléaire. Pour passer en "tête chercheuse", il faut trouver une carte électronique. Pour utiliser les ogives nucléaires, il faut des munitions appropriées.



Le lance-grenades est de loin l'arme la plus efficace. Elle nettoie une ample aire d'effet et peut être utilisée en tir indirect (en cloche ou en rebond sur les murs).



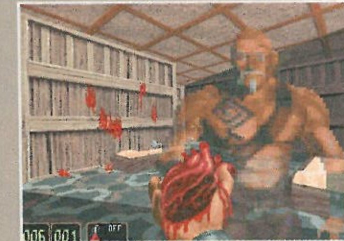
Ces mines, très vicieuses, se déclenchent dès que quelqu'un passe à proximité (même vous). Une arme très marrante en multijoueur, mais rarement utilisable en solo.



Le railgun est un fusil futuriste très précis, puissant, mais à la cadence de tir lente.



La tête de "gardien" a trois fonctions : elle lance des boules de feu, vous entoure d'une vingtaines de boules de feu qui nettoient tout du sol au plafond, ou crache trois boules à la fois.



Le cœur de "Reapper". Pressez-le dans votre main, et un double de vous apparaît quelques secondes pour combattre à votre côté. Vous ne dirigez pas ce double, il est indestructible et joué par l'ordinateur.

** John Carpenter, à qui nous devons les inoubliables Assaut, New York 1997 et The Thing. Et parce qu'il a été gentil, nous lui pardonnerons les étrons trans-sidéraux que sont Escape from LA ou Le Village des damnés.*

■ CONFIG MINI **PENTIUM 100** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **3D REALMS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**

Shadow Warrior est une farce qui tire son inspiration de tous ces navets de films de kung fu.





◄ ▲ *Les véhicules armés sont d'une puissance dévastatrice. Mais il faudra les réparer avant de les utiliser. Dans certains niveaux, il y a plusieurs véhicules, présages de merveilleux carnages en réseau.*

Petit Wang et grand Duke

Vieux duel auquel Freud aurait aimé assister : d'un côté papa Duke, bonnet décoloré gonflé aux anabolisants et armé de son PGP, et de l'autre son fiston, un grand nem moustachu, katana dans le dos, grenade fumigène entre les dents. Premier round, les décors. Dans Shadow Warrior, ils sont assez moches, se ressemblent tous, sont plats ; les textures sont mal choisies, trop ternes. Incidence immédiate : on se perd souvent en confondant deux lieux. Duke 1, Wang 0. Second Round, les monstres, sont plus nombreux, plus variés dans Shadow ; il y a plusieurs boss de fin de niveau, et semble-t-il les ennemis sont moins stupides... Un point pour Wang. Égalité. Idem pour les armes : dans Shadow Warrior, il y a 10 armes, mais presque toutes ont plusieurs utilisations (reportez-vous à l'encart "Tiens, voilà du Bouddha")... Avantage Wang. En multijoueur, c'est serré, mais Duke l'emporte pour les trois excellents niveaux qui lui sont consacrés et quelques trouvailles vicieuses comme les miroirs, les caméras de surveillance et les grenades à radio-détonation. Égalité donc. Et tout sera tranché par les accessoires... Là encore, Duke sort vainqueur haut la main pour une simple raison : le jet-pack, dont l'équivalent fait cruellement défaut dans Shadow Warrior. Conclusion : rien à faire, Wang est une intense défonce, hilarante, gore et stressante, mais pour avoir testé le mois dernier Washingtown DC, un scénario-disk pour Duke, je réalise que le bon vieux Nukem 3D reste tenant du titre, toutes catégories confondues.

monsieur pomme de terre



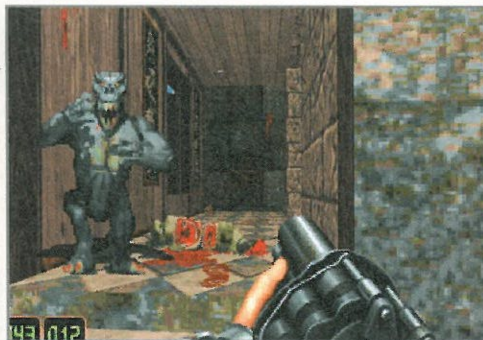
▲ *Encore un casse tête. Une porte, deux boutons : l'un mauve, l'autre vert. Un indice : méfiez-vous de ce gros pouf bleu.*

Blood, Redneck ou Shadow... lequel choisir ?

Ok, Duke reste le meilleur en tout point. Reste à départager ses trois descendants. Le temps aidant, Blood est maintenant dépassé. En Solo, Redneck est à mon goût le plus drôle, le plus construit. En réseau, c'est Shadow Warrior qui l'emporte, parce qu'il est le plus rapide, parce qu'il y a des véhicules armés, et surtout pour les armes de contact (mains nues ou katana) très puissantes qui donnent des combats au corps à corps d'une violence inouïe.



▲ *Comme dans Duke, la touche Tab fait apparaître un plan vu du dessus dans lequel on peut zoomer. Comme on se perd souvent, dans Shadow Warrior, prenez comme réflexe de repérer où se situent toutes les portes.*







+ Plusieurs modes par arme, la puissance du katana.
+ Un héros qui a du caractère, un univers inspiré et étonnant.
+ Des monstres nombreux, plusieurs boss.
+ Ne demande qu'un P100 pour tourner.
− On ne peut pas voler.
− C'est assez moche.

CONCLUSION

Digne fils de Duke Nukem 3D, Shadow Warrior est un très bon jeu, qui a le mérite de tourner vite à partir d'un P100, seul, comme en réseau. C'est gore, d'une violence rare, mais bourré d'humour. Les armes sont bien choisies, équilibrées, variées, mais la relative laideur et monotonie des décors, l'absence d'un jet-pack n'en font pas un rival sérieux de Duke.

TECHN. 70 | DESIGN 60 | INTÉRÊT 80 seul / 85 multijoueur



PEQUENOT
CRADO ET
IGNARE

IL AURA FAIT
SON DEVOIR







Pour Windows®95

ELECTRONIC ARTS™

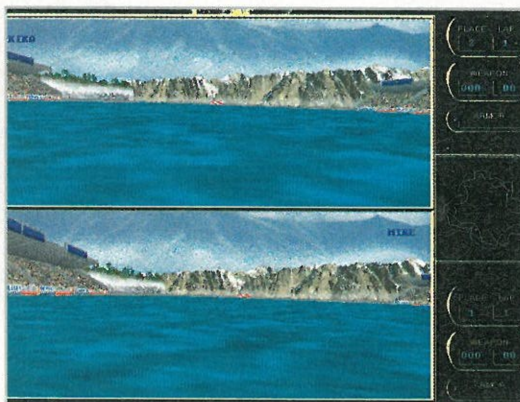
Un jeu d'intendance des caisses royales
sur fond d'anarchie moyennageuse.



CONFIG MINI P90 16 MO RAM **EDITEUR** TELSTAR **DEVELOPPEUR** CRITERION STUDIO UK
TEXTE ET VOIX VF **NB DE JOUEURS** 6



Maman, les petits bateaux qui vont sur l'eau…



◄ L'écran splitté permet à deux personnes de jouer sur le même PC.



Speedboat Attack

Course/Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom

3Dfx

Devinette : parmi ces deux images, quelle est celle en 3Dfx ? La différence est impressionnante.

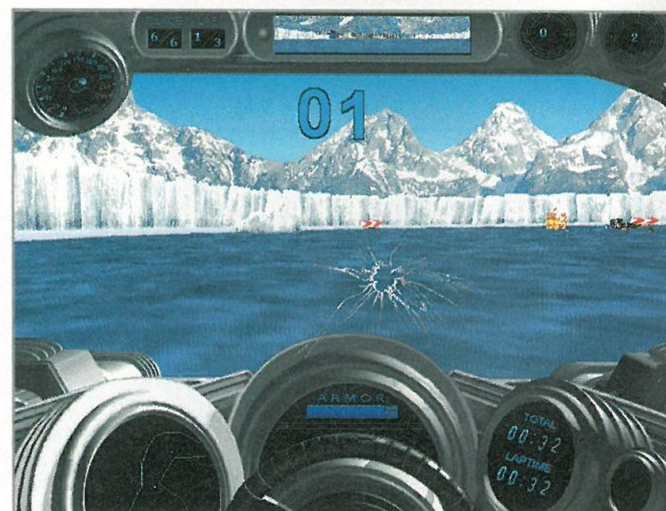




Sentir les embruns sur sa peau dorée par le soleil, entendre siffler le vent de la course, quoi de plus excitant pour un coureur des mers ? Speedboat Attack vous le propose à domicile, les odeurs en moins. Une dizaine de parcours de qualité différente vous permettent de prouver vos talents aux plus obtus de vos petits camarades. Faites comme moi : profitez de votre féminité éblouissante pour jouer à la faible femme et écraser les freluquets se mesurant à vous dans les trois modes proposés (ah, pour les mecs ça marche pas ?). Championnat, simple course d'arcade ou d'action, vos cinq adversaires ne demandent qu'à s'en prendre plein la gueule. L'option Action les intéresse certainement plus. Le départ de la course s'effectue à vide : pas de munitions. Vous les récupérez au fil des flots. Mitrailles, roquettes et boosters apportent répondant et accélération nécessaires pour allumer et dépasser les autres. Les check-points disséminés sur le parcours donnent un temps maximal à ne pas dépasser pour une portion du circuit. Des pièges de toutes sortes comme le tourbillon ralentisseur ou le lance-roquettes sélectionnent les concurrents les plus adroits. Choisir son bateau parmi les cinq proposés devient alors essentiel. Les autres modes de jeu ne sont vraisemblablement pas à la hauteur de ce que l'on aurait pu espérer : le graphisme manque de profondeur, aucune transparence et effets lumineux naïfs. Il suffit de comparer avec ce qui se fait sur le marché au niveau des courses de F1 pour se dire que les développeurs ne se sont pas cassé la tête. Certes le jeu est optimisé pour 3Dfx, mais les choses ne s'arrangent guère pour autant. Le graphisme gagne en qualité, mais les accès disque dur permanents qui en découlent ralentissent particulièrement le jeu. Il perd pratiquement toute sa fluidité qui était jusqu'à présent remarquable. Résignez-vous donc à jouer sans 3Dfx, et tout ira pour le mieux.

Malgré ses quelques faiblesses techniques, Speedboat réserve tout de même de bons moments si l'on ne se montre pas trop exigeant.

Kika



▲ La vue interne vous donne les mêmes informations que la vue externe, mais la visibilité est plus réduite.





▲ Lors des courses en mode Action, les pièges peuvent être aussi bien des mines flottantes que des bateaux traversant inopinément votre route.

+ Le mode Action offre de bons moments à plusieurs
+ La fluidité est au rendez-vous sans nécessiter une carte accélératrice
- Des ralentissements excessifs lorsqu'on utilise une 3Dfx
- Le graphisme reste sommaire comparé à ce qui se fait maintenant

EN DEUX MOTS

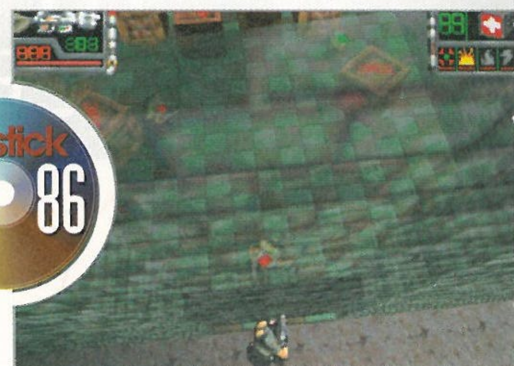
Bien que le jeu manque de texture, on peut quand même s'amuser à exploser ses petits camarades.

TECHN. 65 DESIGN 59 INTÉRÊT 68

Des murs décorés de déchets sanguinolents, quand ce n'est pas de viande carbonisée : il ne manque plus que l'alcool fort pour que ça ressemble à la cuisine de Maïté.



▲ Promenade au zoo. Mince, je crois que je me suis laissée aller.

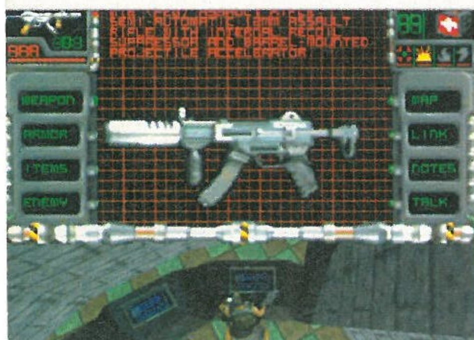


▲ Les effets de transparence avec 3Dfx sont remarquables.

Take No Prisoners

Action - Tous joueurs - PC CD-Rom

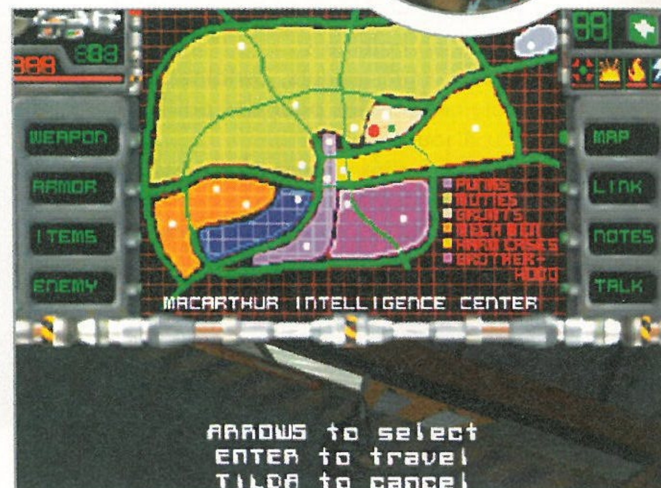






Los Angeles 2001, bienvenue ! Après le bombardement, il ne reste plus grand-chose de la ville charmante où vous viviez. Les rues sont peuplées de bestioles agressives. La population pacifique a disparu pour faire place à des gangs meurtriers. C'est le fond du trou. Vous ne voyez aucun moyen de vous en sortir sans marchander votre puissance de feu et votre vie pour devenir mercenaire. Votre patron vous promet un coin de ciel bleu en échange d'un petit boulot : nettoyer les écuries d'Augias. C'est une expression, hein, mais l'idée de base, c'est quand même de faire le ménage. Dans cette ville pourrie, il se trouve que certain ont pris leur précaution. Grâce à des cristaux énergétiques, ils sont protégés de l'extérieur par un dôme. À vous de récupérer ses cristaux pour votre boss.

Une introduction pixellisée à mort vous invite à prendre en main votre avenir. Mais rassurez-vous par un détour dans les options vidéo : la carte 3Dfx que vous venez d'acheter est acceptée. L'effet de lissage est garanti, avec des effets lumineux stupéfiants. Pour ceux qui n'ont pas encore évolué, un changement de résolution apportera un plus notoire. Même sans carte, le jeu présente plusieurs niveaux de transparence mais rame un peu en présence de nombreux ennemis.



▲ Le plan de la ville permet de voyager, suivant vos moyens de locomotion, à travers les différentes zones.

Vous commencez la partie dans le bureau de votre boss. La visite de l'immeuble s'avère fructueuse avec la récupération de munitions, de médi-kit et le passe pour prendre l'hélico qui mène dans la cité.

À vous les grands espaces !

La ville se départage en zones maîtrisées par des gangs. Elles sont connectées entre elles par bateau, camion ou métro. Vous n'avez pas de niveau à passer pour changer de zone. La ville entière est à votre disposition. On a ainsi une absence totale de linéarité. Une action dans les laboratoires ouvrira une porte dans les égouts. Ne perdez pas tout de suite les pédales, visitez le voisinage tranquillement. Utilisez votre ordinateur de poche aussi souvent qu'il le



◀ Appuyez sur l'accent grave pour visionner vos ustensiles de travail.

CONFIGURATION MINIMUM **P100** EDITEUR **RED ORB ENTERTAINMENT** DEVELOPPEUR **RAVEN SOFTWARE/ USA**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEUR **8**

Les véhicules

Des glissades à n'en plus finir, le vent dans les cheveux, c'est toute l'ivresse de la conduite sur aéroglisseur ou engin volant. Plus pragmatique, le métro vous mène aux stations les plus proches.













faut. Vous y visionnerez plans et infos divers en temps réel. Attention à vos fesses, quand vous utilisez cette aide en ligne.

L'accès à l'interface se fait au clavier sans menu intermédiaire. Votre personnage se dirige lui aussi au clavier et tire à la souris. Mais pour les non-habitués, ses actions sont totalement configurables au clavier. Il peut sauter, courir mais aussi moins classiquement nager et ramper. Le temps d'un moment d'inaction, il crache histoire de rafraîchir son haleine. Une seule vue vous est offerte : la vue de dessus. Des caméras s'utilisent accessoirement pour obtenir des gros plans dans une direction donnée.

Moi, chasseur de fauves !

Vos ennemis sont animés par une IA particulièrement aiguisée. Ils ne se présentent pas comme au tir au pigeon, mais agissent comme vous le feriez vous-même : avec contour d'obstacle pour prise à revers et autre coup de pute. Les gangs ne font pas ami-ami, chaque race haïssant férocement les autres. On arrive ainsi à trouver des astuces pour éliminer un plus grand nombre de dangers. Le nombre d'adversaires différents est impressionnant. Chacun ayant ses particularités, l'armement s'adapte en disposant de plusieurs fusils et de nombreux types de grenades. L'ambiance est assurément boucherie avec des effets d'explosion projetant os et cervelles dans tous les sens et bruitages à la clé. La netteté des détails est aussi bien rendue avec 3Dfx ou sans. Le niveau technique ainsi atteint montre une bonne maîtrise des dernières technologies. De plus, l'intérêt du jeu n'est pas limité grâce à l'environnement particulièrement fouillé. Raven nous offre un jeu de qualité.

Kika

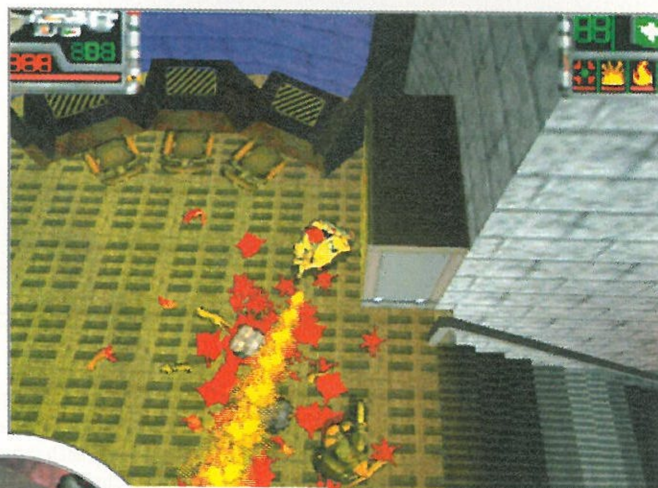


▲ Certains objets se manipulent à distance. La grue vous permet de vous débarrasser de tourelles fort gênantes.



▲ Chaque lieu que vous visitez a une ambiance qui se traduit le plus souvent par des lumières particulières et un assortiment de bruits caractéristiques.

L'ambiance est assurément 'boucherie' avec projection d'os et de cervelles dans tous les sens.



▲ Le lance-flammes est drôlement pratique. Mais pas de chance pour lui, j'ai une super-armure.



▲ Vous pouvez aussi diriger des tourelles afin de vous débarrasser plus rapidement des ennemis.

- \+ Les jeux de transparence
- \+ La multitude de monstres et d'armes
- − L'IA fortement développée
- − Une seule et unique mission
- − La vue de dessus

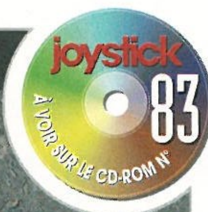
EN DEUX MOTS

Une IA bien développée, des ennemis et des armes en grand nombre, tout est réuni pour offrir le maximum de plaisir au joueur.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
74	77	80

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133** ■ EDITEUR **SIERRA** ■ DÉVELOPPEUR **SIERRA ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 6**





Survivre dans un milieu hautement hostile, où les éléments comme les habitants se déchaînent contre vous... fastoche pour moi, je travaille dans le même bureau que Bob Arctor.

Outpost 2

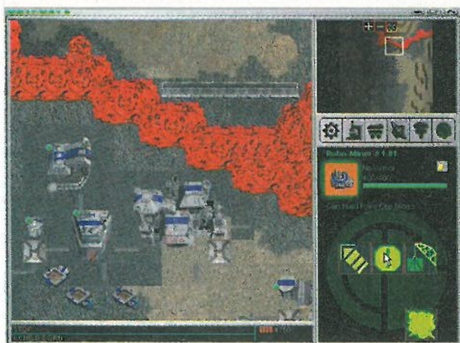
Stratégie-gestion temps réel – Hard-core gamers – PC CD-Rom

TIPS JEU

Désactivez toute structure inutilisée pour libérer des ouvriers.

TIPS TECHNIQUE

Un système très bien foutu de téléchargement de patches est intégré au jeu. Encore faut-il avoir Internet.



▲ *Et voilà, c'est reparti ! Une éruption volcanique déverse de la lave sur l'enceinte que j'avais construite et fait frire mes habitants. Partout, c'est la panique. Le moral de mes colons est au plus bas, et je ne vous parle pas du mien.*

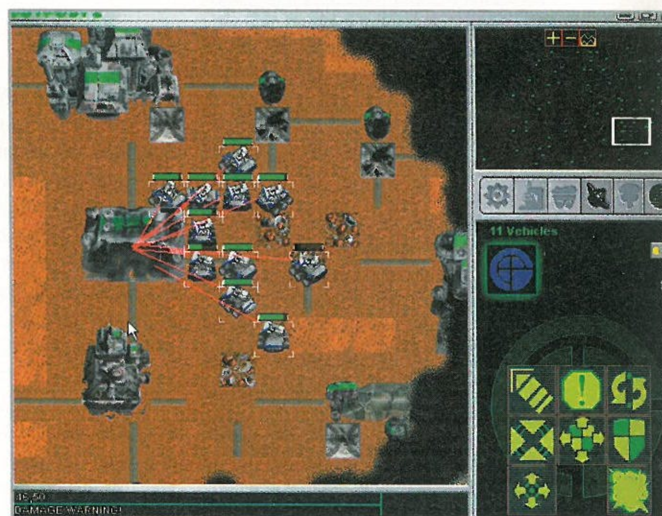


On nous dit increvables, comme les fourmis, les scorpions et les politiciens. Mais, cette fois, l'espèce humaine est vraiment mal barrée. La Terre a sauté. Bon, c'est pas trop grave. On a l'habitude, elle explose plusieurs fois par mois. On a évidemment réussi à construire un vaisseau spatial au dernier moment. Et les rescapés ont fini par trouver une planète vaguement habitable. Et là, tout se met à foirer. Une faction de rebelles fait scission avec la colonie mère. Une nouvelle technologie de terraformation tourne à la catastrophe, se transforme en cancer planétaire : le "blith". Voilà votre petit paradis qui se transforme en enfer. Tremblements de terre, éruptions volcaniques, cyclones, tempêtes électriques, etc., avec là-dessus les rebelles qui passent à l'attaque. Alors il faut se sauver, errer de nouveau dans l'espace, trouver encore une planète à pourrir. Et le jeu recommence.

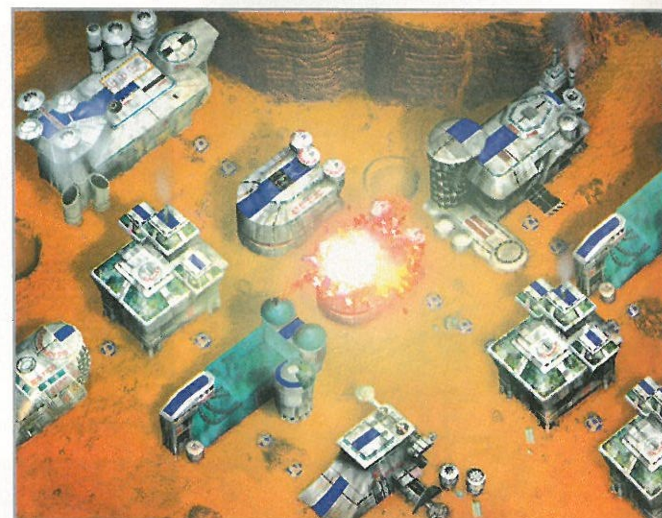
Un jeu de patience en temps réel

On construit, tout saute. Il faut parer au plus pressé, limiter les dégâts, sauver un maximum de vies humaines, reconstruire, et tout re-saute. Il faut beaucoup de patience pour gagner à Outpost 2. C'est stressant et gavant. L'erreur des créateurs d'Outpost 2 a probablement été de trop vouloir en faire. C'est à la fois SimCity 2000, Command & Conquer, Max et... Outpost 1, bien sûr. Une sorte de sandwich dans lequel ils auraient enfourné tout ce qu'ils aiment (pain, beurre, confiture, boudin, pâtes et un zeste de zan pour relever le tout). Le jeu s'y perd, et le joueur aussi. On trime comme un damné pour survivre, et quand on gagne, la sensation de victoire est beaucoup moins forte que la frustration d'avoir perdu beaucoup de temps. Pourtant, Outpost 2 n'est pas un mauvais jeu. Techniquement, c'est un bon SimCity, un bon C&C, etc. Mais le mélange est indigeste. Là-dessus, quelques erreurs dans l'interface viennent alourdir encore le jeu. Par exemple, la construction de murs et de connecteurs n'est pas automatisée (il faut construire section par section). On ne peut pas programmer des constructions de bâtiments et d'unités à l'avance. La fenêtre de jeu est trop petite et on ne peut ni zoomer ni, a fortiori, dézommer. Non, je ne me suis pas amusé en jouant à Outpost 2.

monsieur pomme de terre



▲ *Les combats en temps réel sont simple, très bien faits et très inspirés de Command & Conquer.*



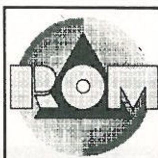
▲ *Un tremblement de terre et tout saute, une fois de plus.*

+ Un durée de vie **qui doit frôler le millénaire.**
+ **Système** d'auto-patch par Internet.
− **Trop long**, stressant, frustrant.
− Mélange **de trois genres différents**, Outpost 2 **part dans** tous les sens

EN DEUX MOTS

Mélange trop lourd de SimCity 2000, Max, C&C et du premier Outpost, ce jeu rate le coche en voulant trop en faire. Le stress est permanent, mais les gratifications rares. Non que le jeu soit trop compliqué, c'est plutôt qu'il part dans tous les sens. Le joueur se perd et, finalement, s'ennuie.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	70	67



DELTAROM VPC
65, Avenue Paul DOUMER - BP 25
92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Ouvert du Mardi au Samedi de 11h à 13h et 14h à 19h30
Lundi 14h00 - 19h00
Jeux PLAYSTATION et SATURN en Magasin.

MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

ACCESSOIRES

CH F16 COMBAT STICK . 545 F	CH THROTTLE . . . 695 F	Squadron Commander . . . 690 F
CH F16 FIGHTER STICK . 795 F	CH PRO THROTTLE . . . 895 F	ThrustMaster ACM Card. . 295 F
CH F16 FLIGT STICK . . . 395 F	CH VIRTUAL PILOT . . . 495 F	ThrustMaster F16-FLCS . 1.050 F
CH FORCE FX . . . 1.190 F	CH VIRTUAL PILOT Pro . 795 F	ThrustMaster Volant T2. . . 990 F
CH FORCE FX + Jet F3 . 1.349 F	FLIGHT LEADER 3D + jeu Tie	Thrust. Volant T2 + jeu. . 1.090 F
CH GAME CARD 3 . . . 295 F	Fighter Collector . . . 349 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH PEDALS . . . 495 F	SIDE WINDER 3D PRO . . 395 F	ThrustMaster TOP GUN . . 335 F
CH PRO PEDALS . . . 795 F	Side Winder GamePad 3D . 285 F	Volant+Pédalier Mad Catz . 545 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX . . . . . . 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD 1.090 F
MONSTER 3DFX . . . . 1.249 F
MONSTER 3DFX + JEUX . . . 1.389 F

JEUX PC CDROM

	DIABLO NF . . . 335 F	JET FIGHTER III NF . . . 345 F	PETE SAMPRAS NF . . . 299 F	SIM TOWER VF . . . 295 F
	DIE HARD TRILOGY VF . . 325 F	JONAH LOMU . . . 299 F	PHANTASMAGORIA VF . . 275 F	SKYNET NF . . . 325 F
	DISCWORLD 2 VF . . . 245 F	KARMA VF . . . 199 F	PHANTASMAGORIA 2 VF . 199 F	SPACE Quest Collection NF . 195 F
3D Pinball Creep Night VF . . 275 F	DRAGON LORE 2 VF . . . 275 F	KICK OFF 97 VF . . . 269 F	Pinball : TimeShock NF . . . 295 F	SPYCRAFT VF . . . 269 F
3D ULTRA MINI GOLF . . . 149 F	Duke Nukem Atomic Ed. . . . 199 F	King Quest Anthology NF . . . 195 F	POD VF . . . 289 F	Star Trek Generations VF . . . 329 F
688I HUNTER KILLER VF . 325 F	DUNGEON KEEPER VF . . . 299 F	K.K.N.D. VF . . . 249 F	POLICE QUEST SWAT VF . 129 F	STEEL PANTHER 2 VF . . . 335 F
A4 NETWORKS VF . . . 195 F	ECSTATICA 2 VF . . . 299 F	LANDS OF LORE 2 VF . . . Tél.	Populous Third Coming . . . Tél.	Super EF 2000 VF . . . 325 F
ADIDAS POWER SOCCER . . Tél.	EF 2000 VF . . . 195 F	L.B.A. 2 VF . . . 299 F	POWER CHESS VF . . . 285 F	Super Street Fighter 2 . . . 129 F
AGE OF SAIL VF . . . 299 F	EF 2000 DELUXE VF . . . 295 F	L'Entraineur Data Disk VF . . 169 F	PRISONER OF ICE VF . . . 195 F	SYNDICATE WARS VF . . . 295 F
AH-64D Longbow Gold VF . 325 F	EUROPE 1 NF . . . 249 F	L'Entraineur + Data Disk vf . 295 F	PRIVATE EYE VF . . . 259 F	TACTCOM VF . . . 175 F
AH-64D KOREA DATA VF . 195 F	EUROPE 2 NF . . . 275 F	Le Cauchemar de PPD VF . . 249 F	Privateer 2 : Darkening VF . . 335 F	TEN PIN ALLEY NF . . . 279 F
AIR WARRIOR 2 NF . . . 249 F	EXCALIBUR VF . . . 329 F	Le Deuxième Monde VF . . . 295 F	Pro Pinball : The Web NF . . . 149 F	Terminator Futurshock NF . . 295 F
ALBION VF . . . 149 F	EXTREME ASSAULT VF . . 299 F	Le Secret du Templier VF . . . 215 F	QUAKE NF . . . 199 F	THE HIVE WIN 95 NF . . . 199 F
ALIEN TRILOGY NF . . . 195 F	F1 GRAND PRIX 2 VF . . . 335 F	LE TITANIC VF . . . 329 F	Quake Mission Pack 1 NF . . . 195 F	THE LAST EXPRESS VF . . . 329 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF . 295 F	F1 RACING VF . . . Tél.	Le Trésor des Toltèques VF . 249 F	Quake Mission Pack 2 NF . . . 195 F	THEME HOSPITAL VF . . . 315 F
ARENA 2 : Dagerfall NF . . . 335 F	F16 FIGHTING FALCON . . 325 F	LEGACY OF KAIN VF . . . 329 F	Rally Championship VF . . . 295 F	TIME LAPSE VF . . . 285 F
ASTERIX & OBELIX VF . . . 199 F	F22 LIGHTNING VF . . . 295 F	LEISURE LARRY 7 VF . . . 295 F	Rally Champion. X-MILES . . 159 F	Time Warrior + Pad . . . 329 F
ATLANTIS VF . . . 329 F	FABLE VF . . . 199 F	Les Boucliers Quetzacoatl vf . 295 F	RAMA VF . . . 249 F	TINTIN au Tibet VF . . . 199 F
BANZAÏ BUG NF . . . 295 F	FIFA SOCCER 97 VF . . . 249 F	Les Cheval. de Baphomet vf . 195 F	RAYMAN VF . . . 249 F	Tintin : Le Temple du Soleil . 199 F
Batailles du Pacifique VF . . 345 F	FIFA SOCCER Manager vf . 269 F	Les Espions du Futur VF . . . 269 F	RAYMAN DESIGNER VF . . 169 F	TOMB RAIDER VF . . . 249 F
BattleGround SHILOH VF . . 299 F	FINAL DOOM NF . . . 285 F	Les Guignols de L'Info VF . . 149 F	REAL ATC VF . . . Tél.	TOMB RAIDER 2 VF . . . Tél.
Betrayal in Antara VF . . . 329 F	Flight Simulator 6 VF w95 . . 395 F	Les Mystères de Louxor VF . 329 F	REBEL ASSAULT 2 VF . . . 149 F	TOTAL ANNIHILATION . . . Tél.
BIRTH RIGHT VF . . . 329 F	FLIGHT SHOP NF . . . 345 F	LINKS LS 98 VF . . . 349 F	RED ALERT : C & C VF . . . 295 F	Total War data warcraft 2 . . 149 F
BLOOD NF . . . 289 F	FLYING CORPS VF . . . 325 F	Lords of the Realms 2 VF . . 295 F	Red alert : Mission Taïga vf . 139 F	TOUCHÉ-COULÉ VF . . . 295 F
CAESAR 2 VF . . . 249 F	FootBall Manager 97 VF . . . 325 F	Magic L'Assemblée VF . . . 335 F	Red Alert : Mission MAD vf . 129 F	TRUCKS VF . . . 299 F
CAPITALISM VF . . . 335 F	FORMULA KARTS NF . . . 299 F	MASTER OF ORION 2 VF . . 325 F	RED BARON 2 . . . Tél.	UNREAL . . . Tél.
CARMAGEDON VF . . . 295 F	FORMULA ONE (3D) . . . 379 F	M.A.X. VF . . . 325 F	REDNECK RAMPAGE NF . 325 F	URBAN RUNNER VF . . . 175 F
Chiffres et Lettres VF . . . 279 F	Fort Boyard : La légende vf . 275 F	MEGARACE 2 VF . . . 245 F	RESIDENT EVIL VF (3D) . . 295 F	US Navy Fighter 97 VF . . . 335 F
Chronicle Of the Sword VF . . 249 F	GENE WARS VF . . . 295 F	Micro Machine 3V NF . . . 299 F	RIPPER VF . . . 149 F	VIRTUA FIGHTER 2 . . . Tél.
Civilization 2 Collector VF . . 395 F	Great battles of Alexander NF295 F	MISSION CRITICAL NF . . . 195 F	RISING LANDS VF . . . 325 F	VERSAILLES VF . . . 379 F
CLUEDO VF . . . 295 F	GT RACING 97 VF . . . 249 F	MONOPOLY VF . . . 260 F	RISK VF . . . 295 F	VODOOLUNGE NF . . . 245 F
COMANCHE 3 VF . . . 345 F	GUY ROUX Manager VF . . 269 F	MOTO RACER VF . . . 295 F	ROLAND GARROS 97 VF . . 295 F	Warcraft 2 - 70 Missions . . . 129 F
Command & Conquer VF . . . 249 F	HARPOON CLASSIC 97 . . . 265 F	MYST VF . . . 295 F	SCREAMER 2 VF . . . 195 F	Warcraft 2 : Data Disk VF . . 159 F
CONQUEST DELUXE VF . . 195 F	Heroes M&M 2 Deluxe VF . . 325 F	MYST 2 VF (RIVEN) . . . Tél.	SEGA RALLY NF . . . 295 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF . . 335 F
CONQUEST EARTH VF . . . 299 F	Heroes Magic 2 Data NF . . . 149 F	NASCAR RACING 2 VF . . . 169 F	Sensible World Soccer 97 vf . 249 F	WARLORD 3 VF . . . 325 F
CONSTRUCTOR VF . . . 299 F	HEXEN (Heretic 2) NF . . . 245 F	NBA LIVE 97 VF . . . 249 F	SETTLERS 2 DELUXE VF . 269 F	Wing Commander IV VF . . . 245 F
Crusader : No Regret NF . . . 275 F	HEXEN 2 (3D) . . . 335 F	Need For Speed 2 VF . . . 295 F	SETTLERS 2 Data disk VF . . 159 F	WIPE OUT 2097 (3 D) NF . . . 369 F
CYCLONES VF . . . 299 F	IM1A2 ABRAMS NF . . . 269 F	NHL HOCKEY 97 NF . . . 249 F	SHADOW WARRIOR NF . . . Tél.	World FootBall 98 VF . . . 249 F
DARK COLONY VF . . . 299 F	IMPERIALISME VF . . . 335 F	NINE VF . . . 345 F	Shadows Of the Empire (3D) . 335 F	WORMS VF + DATA . . . 295 F
DARK EARTH VF . . . Tél.	IMPERIUM Galactica VF . . . 329 F	Opération Survie vf (C&C) . . 125 F	Sherlock Holmes 2 VF . . . 325 F	X-COM APOCALYPSE VF . 325 F
DARK REIGN VF . . . 329 F	INCA COLLECTION VF . . . 175 F	OUTLAWS NF . . . 325 F	SIERRA PRO PILOT VF . . . Tél.	X-WING vs Tie Fighter VF . . . 335 F
DAYTONA U.S.A. NF . . . 295 F	International Rally champ. vf 295 F	PANDORA Directive VF . . . 329 F	SIM CITY 2000 collector vf . . 345 F	YODA STORIES VF . . . 99 F
DEADLOCK VF . . . 195 F	INTERSTATE 76 VF . . . 295 F	PANDEMONIUM VF . . . 285 F	SIM COPTER VF . . . 279 F	ZORK NEMESIS VF . . . 345 F
DEATH RALLY NF . . . 129 F	JACK NICKLAUS 4 Spec. . . 325 F	PERFECT ASSASSIN VF . . . 349 F	SIM ISLE VF . . . 279 F	VF : Jeu et manuel en Français
Démons & Manants VF . . . 269 F	JEDI KNIGHT (3D) . . . Tél.	Perfect Grand Prix 2 . . . 149 F	SIM PARK VF . . . 249 F	NF : Notice en Français

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 79 F

CYBERMAGE NF	INCA VF	Nascar Racing NF	ShockWave Assault NF
ECSTATICA NF	INDY 4 VF	Police Quest 4 VF	SPACE QUEST 6 VF
F-15 Strike Eagle III NF	MONKEY ISLAND VF	REBEL ASSAULT VF	SUPER KARTS NF
HI-OCTANE VF	MONKEY ISLAND 2 VF	SAM & MAX VF	Under Killing Moon VF

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

7TH GUEST NF	Fantasy General VF	MAGIC CARPET 2 VF	THEME PARK VF
11 TH HOUR VF	FIELDS OF GLORY VF	MANIC KARTS VF	THUNDERHAWK 2 VF
1944 Accross Rhine NF	FIFA SOCCER 96 VF	Nascar Racing + track nf	TILT VF
AFTERLIFE VF	FLIGHT Unlimited VF	NAVY STRIKE NF	THE DIG VF
ASCENDENCY VF	FRANKENSTEIN VF	NORMALITY VF	THIS MEANS WAR VF
BENEATH Steel Sky VF	FULL THROTTLE VF	OLYMPIC GAMES VF	TIE Fighter Collector NF
BIG RED RACING VF	GOBLINS 3 VF	OLYMPIC SOCCER VF	TOONSTRUCK VF
BURRIED IN TIME VF	Grand Prix Manager VF	OTHELLO VF	TOP GUN NF
CIVIL WAR VF	HARDLINE VF	OVERLORD VF	TORIN'S PASSAGE VF
CIVIL WAR General VF	HARVESTER VF	PANZER General 2 NF	TOTAL MANIA NF
COLONIZATION VF	Heroes might magic VF	PIRATES GOLD VF	UFO Enemy Unkn. VF
Command Aces Deep vf	INCA 2 VF	RALLY VF	ULTIMA 8 VF
CONGO VF	Jagged Alliance VF	Realms of Hauntings VF	VIRTUAL SNOKER NF
CYBERIA NF	JEWELS ORACLE VF	RISE of THE TRIAD NF	Virtual Snooker NF
Daedelus Encounter VF	KING QUEST 7 VF	SCREAMER VF	WARCRAFT NF
DARK FORCES VF	KYRANDIA 3 VF	SHELLSHOCK VF	WARHAMMER VF
Destruction Derby NF	LANDS OF LORE VF	SHIVERS VF	WARWIND VF
DISCWORLD VF	LARRY 5 VF	SILENT HUNTER VF	WOODRUFF VF
DRAGON LORE VF	LAST DYNASTY VF	SPACE HULK 2 NF	X-COM Terror Deep VF
DUKE NUKEM 3D NF	LEISURE LARRY 6 VF	STEEL PANTHER VF	X-WING Collector NF
DUNE 1 & 2 VF	L.B.A. VF	SU-27 FLANKER VF	YAHTZEE VF
DUNGEON Master 2 VF	L'Enigme Maître Lu vf	TEK WAR VF	YODA STORIES VF
F14 Fleet Defender NF	LIGHTHOUSE VF	TERMINAL Velocity	Z VF
FADE TO BLACK VF	LOST EDEN VF	THE D VF	Zidane FootBall VF

Prix indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles - Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
SI **65, Avenue Paul Doumer - BP 25 - 92502 Rueil-Malmaison Cédex**
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _   ☐ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

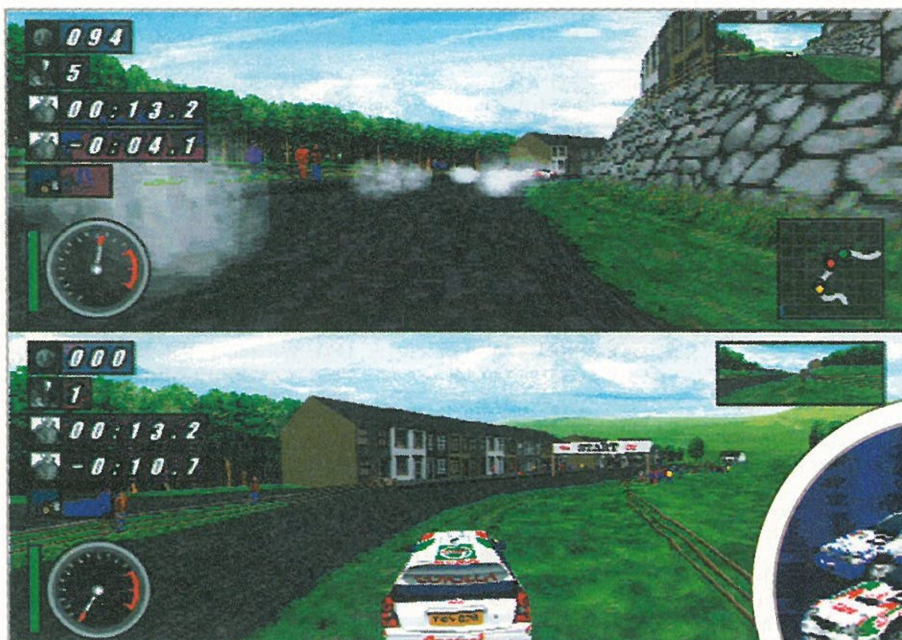
Référence	Prix
Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD. TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD. Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter Toute première commande doit être réglée par chèque. **Port**	
Total	

■ CONFIGURATION MINI **PENTIUM 133 AVEC 16 MO RAM** RECOMMANDÉE **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **EUROPRESS**
■ DEVELOPPEUR **MAGNETIC FIELDS ANGLETERRE** ■ TEXTE ET VOIX **VF INTÉGRALE** ■ NBRE DE JOUEURS **1À 8**

Troisième **irruption** de Rally Championship dans **les colonnes** de Joy. Au programme : **plus de trucs** mieux pour un **soft plébiscité** par Robert.

International Rally Championship

Simulateur de rallye • Fanas des bains de boue • PC CD-Rom



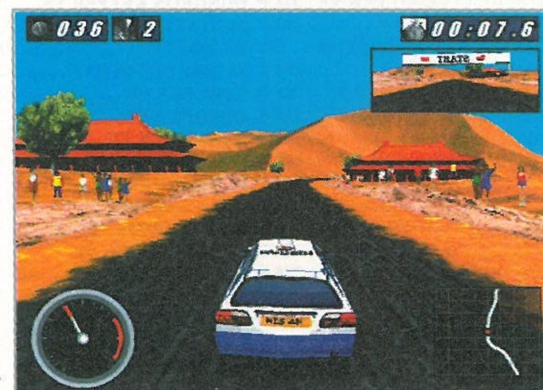
▲ *L'excellllent mode de jeu en split pour s'éclater à deux sur la même bécane.*





▲ *Robert, fidèle à lui-même.*





Tiens, mais on dirait que Robert va bientôt reprendre du service. Robert, vous vous souvenez, c'est mon coéquipier à Rally Championship. Ouaip', c'est ce gros abruti qui me rancarde sur le tracé des circuits du championnat : "Gauche gauche, droit serré, mur, la vache ! mur, mur !". Il est cool, Robert, sauf quand ce crétin coince son sandwich au salami sous ma pédale de frein.

Plus loin, plus fort

- "Alors, Robert, quoi de vraiment neuf dans cette nouvelle édition de Rally Championship ? Rappelons quand même à nos très chers lecteurs que IRC est chaudement considéré comme LE simu de rallye actuellement sur PC (testé dans Joy n° 76). Un add-on est d'ailleurs déjà sorti. Du coup, on voit pas bien ce que Magnetic Fields pouvait rajouter à son bébé. Alors, Robert, grosse feignasse? "

- "Ah mais pas du tout, cette nouvelle version est tout à fait intéressante pour les fans du genre. D'abord, il y a de nouvelles caisses. Bon, juste trois. Mais on pourra piloter une Toyota Celica GT4. En tout, on dispose maintenant de 9 bolides."

- "Bon, c'est bien Robert, et c'est tout ?"

- "Ah mais pas du tout, il y a aussi de nouveaux circuits (15 en tout), histoire de voyager sur tous les continents. On pourra même visiter la Chine et piloter de nuit en Italie."

- "Tu connais l'Italie, toi, maintenant Roger ? Beuh! et après ?"

- "Ah mais pas du tout. Le moteur du jeu a connu une petite remise à niveau. D'abord, c'est encore plus jouable. On retrouvera, sublimées, les sensations de glisse, différentes suivant la nature des revêtements variés de RAC. Mais en plus, on pourra sortir de la piste pour rouler sur le bas-côté."

- "Ah mais, c'est très bien tout ça mon petit Raymond : cueillir les pâquerettes, draguer les vaches, super ! Bien, bien et c'est tout ce que tu avais à nous dire, Germaine ?"

- "Ah mais pas du tout, Europress et Ubi Soft mettront à disposition sur leur site Web un patch Direct 3D dès la fin octobre (et sur le CD de Joy, évidemment, dès sa sortie.) Ce qui rendra IRC compatible avec les cartes accélérées 3D pour plus de fluidité et davantage de textures floues."

- "Hum, c'est toi qui est un peu flou, Marcel, tu nous parles même pas des différentes options de jeu".

- "Ah mais pas du tout. Dans IRC, il y a trois niveaux de difficulté, cinq modes de jeu (arcade, championnat, simulation, contre la montre et custom). On peut jouer à deux en split screen et à huit en réseau. Et il ne faut pas oublier l'éditeur de circuits pour concevoir ses propres pistes."

- "Bon, merci Magnetic Fields, mais toi, à nous répéter sans cesse 'Ah mais pas du tout', tu serais pas un peu con, Sigismond ?"

- "Ah mais pas du tout..."

- "Ok, ok, salut les gars !"

Iansolo

+ On peut sortir sur le bas côté
+ La jouabilité accrue
- Les nouveaux circuits et les nouvelles caisses
- Juste une petite révision des 20 000

EN DEUX MOTS

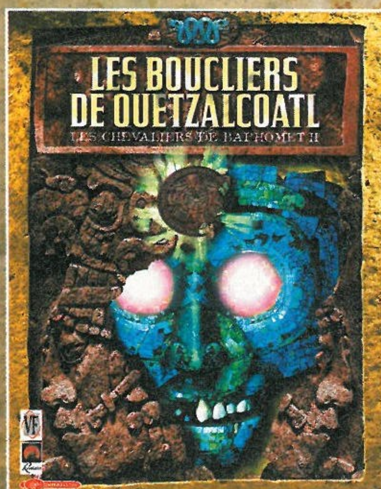
Pas mal de nouveautés dans ce nouveau Rally Championship. Les gros fans de simulation de 'oitures et l'ami Robert seront aux anges.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
84	82	84

APRÈS LES CHEVALIERS DE BAPHOMET...



ÊTES-VOUS PRÊT
À TOUS LES SACRIFICES POUR PERCER LE MYSTÈRE
DES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL !



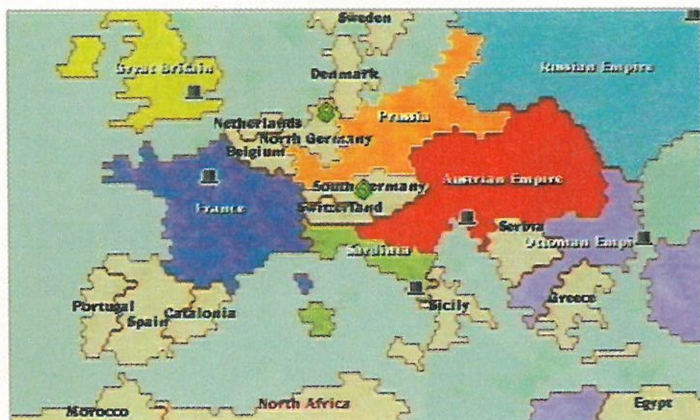


3615*
LESBOUCLIERS
*2,23F la minute

PC CD-Rom



http://www.virgininteractive.fr.



Le J.R. frustré qui nous habite tous va se régaler. Enfin, nous allons devenir le maître du monde, exploiter les puissances mineures pour la gloire de l'empire, devenir une enflure qui se fait son blé en déclenchant des guerres, nous faire Sue Hellen, etc.

Impérialisme



Gestion - Hard-Core Gamers - PC et Mac CD-Rom



TIPS JEU
La clef d'une victoire économique se trouve dans le réseau des chemins de fer et les dépôts qui les jalonnent. Évitez toute dépendance extérieure. Les technologies nouvelles sont très onéreuses, donc à n'utiliser qu'à partir du moment où vous avez beaucoup de liquidités.

Pas lavé, pas rasé, en pyjama, blême face à mon PC, je prends raclée sur raclée à Impérialisme. Je joue une des 7 grandes puissances de la planète, et le but du jeu est de traverser le XIX[e] siècle en m'imposant au final comme première puissance mondiale. Mais rien n'est fait. J'investis à perte. Les banques me traquent. Mes ouvriers crèvent de faim. J'achète à prix d'or des technologies qui s'avèrent ruineuses à mettre en œuvre. Les autres pays me harcèlent, m'arnaquent, m'attaquent, annexent mes territoires. Je suis un homme fini, mon pays s'enfonce lentement dans le tiers monde.

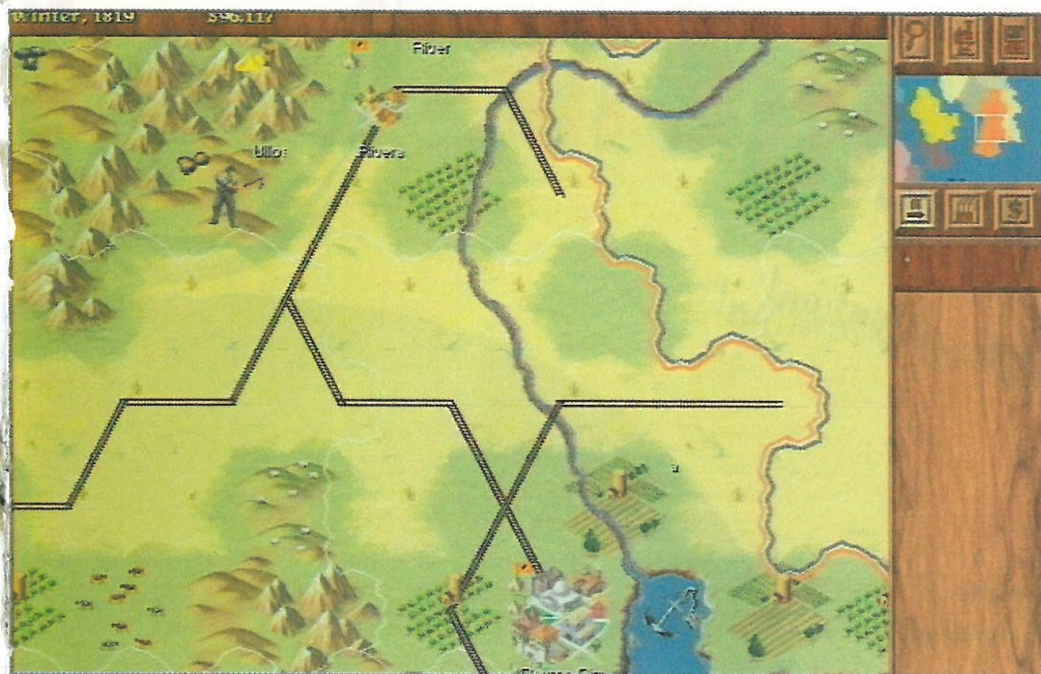
Sauvé par le couscous de ma mère

Non loin de moi, dans le salon, c'est la joie. Ma famille s'est réunie ; c'est boulette-party à Couscousland. Toc toc... ma mère entre sur la pointe des pieds, chargée d'un plateau orgiaque : "Je t'ai apporté de quoi grignoter." Voyant que je néglige sa salade de poivron, elle devine mon tracas. Je lui explique que je suis ruiné, pas pour de vrai, dans un jeu, mais que quand même... Alors, elle hurle : "Gilbert !! (c'est mon père) Viens voir ton fils comment il est beau !" Et voilà mon père qui entre à son tour, suivi timidement par le reste de la famille (juste les proches, à peine vingt personnes). Comme ils insistent, je leur explique le jeu. Tonton Gustave (ex-escroc, aujourd'hui expert-comptable) me propose une tactique : signer des alliances militaires avec les pays concurrents, les entraîner dans la guerre, puis briser les alliances et laisser les pays s'étriper pour prospérer dans mon coin. "Et là, tu leur vends des canons...", s'exclame sa femme, "le prix des armes augmentera avec la guerre, fais-en même un stock avant d'entreprendre ta magouille." Tonton André (énorme fortune dans la chaussette en gros) m'explique avec beaucoup de gentillesse que je suis un pigeon. J'achète des produits finis (vêtements, papiers, outils), alors qu'il serait bien plus

▲ Voici toutes les ressources que vous devrez acheter, vendre et produire. Ça fait beaucoup. Elles sont toutes interdépendantes : le bois est transformé en planches ou en rames de papier. Le papier sert à l'instruction; les planches à fabriquer des meubles pour les colons, à construire de nouveaux wagons ou à agrandir les usines. De même pour le charbon, le minerai de fer, le coton, etc.



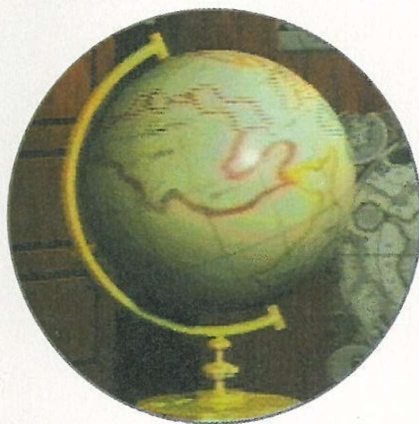
◄ C'est l'écran principal du jeu : votre capitale. C'est ici que les grandes décisions sont prises : où investir, à quoi utiliser ses ouvriers, où en sont les stocks, est-ce que j'abandonne pendant ce tour-ci ou au cours du prochain ?



▲ *La clef de la réussite tient dans votre trafic ferroviaire. Envoyez vos ingénieurs créer des dépôts aux endroits stratégiques, ils transporteront les ressources vers la capitale.*

L'ambition des créateurs d'Impérialisme était de satisfaire les perfectionnistes, et c'est réussi.

intelligent d'importer les matières brutes pour fabriquer en masse, moi-même, ces produits à forte valeur ajoutée, la surproduction devant être exportée pour amortir le coût des nouvelles usines. "Tu verras, fils, ça marche, les fringues", ajoute-t-il, paternaliste. Tonton Sauveur (ex-communiste, aujourd'hui grosse fortune dans l'intérim) constate qu'il me faudra aussi de la main-d'œuvre qualifiée, plus productive, et donc conclut que c'est à moi de former mes ouvriers. Il remarque avec satisfaction qu'il n'y a pas de syndicat. Mon grand-père me demande : "C'est ça, ton métier... jouer ?" Je lui réponds que oui. Il fond en larme.

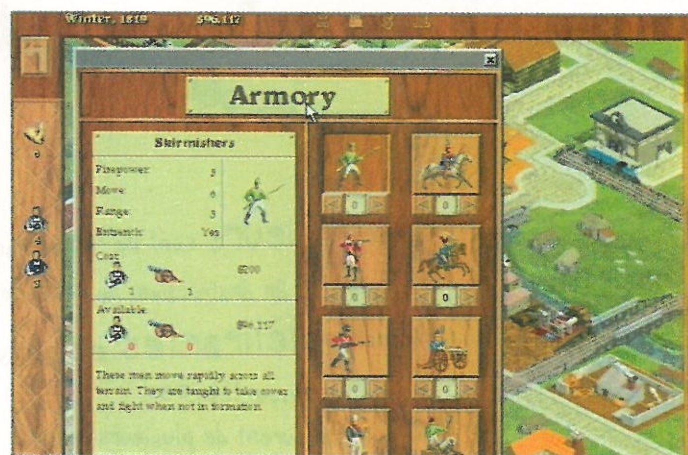


Pas foutu de gagner de l'argent, même dans un jeu

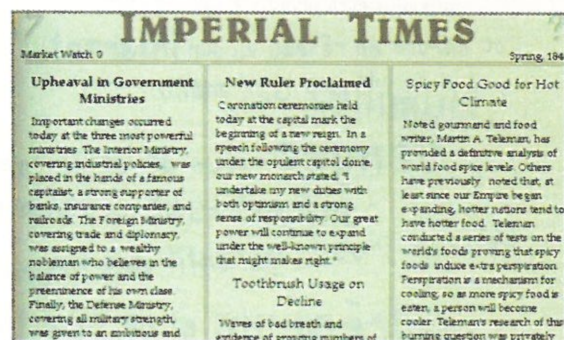
Ma famille éclipsée, j'applique ses conseils avisés, je commence à gagner, à me piquer au jeu, mais très vite j'entre en guerre et me refais éclater. L'interface est vieillote, assez moche, il y a trop de paramètres à gérer, mais Impérialisme est tellement difficile qu'on a vraiment envie de latter l'ordinateur. Le tout est un croisement entre Machiavelli et Civilization, mais en beaucoup plus fouillé. Il faut s'occuper de tout : coloniser, terraformer, aménager le territoire (lignes de chemin de fer, dépôts, ports, fortifications), faire la guerre, se constituer une flotte, créer des routes de commerce maritime, vendre, acheter, produire, jouer en bourse. Et là-dessus, vient s'ajouter une dimension diplomatique. Les tours sont longs, l'interface fatigante, on rame pour construire et équilibrer son économie. À chaque tour, il faut retourner aux mêmes pages, répartir à chaque fois ses ouvriers. Et quand on arrive enfin à créer un pays à peu près sain, voilà l'ordinateur qui débarque sur votre territoire. Il faut alors partir en guerre, transformer entièrement son économie, vivre à crédit, jouer de diplomatie... Gagner à Impérialisme est un travail à temps plein. Beaucoup de tâches auraient pu être automatisées, au moins en option. Ça n'est le cas que pour les combats, et c'est dommage. À l'époque des fenêtres et des menus déroulants, il faut passer d'écran en écran et cliquer à tout va. Le mode Tutorial est confus, s'adresse d'emblée à

Technologies	Cost	Benefits
Breech-Loading Rifles 1847	Purchased in 1815	Allows recruiting of Rifle Infantry, Guards, and Carbine Cavalry and upgrading of older regiments to these modern units.
Rifled Artillery 1842	Purchased in 1815	Allows recruiting of Field Artillery and Siege Artillery regiments, and upgrading of older artillery to these more modern units.
Compound Steam Engine 1840	Purchased in 1815	Allows Engineers to build Railroad through hills and Foresters to improve Timber production to Level II
Bessemer Converter 1837	Purchased in 1815	Allows construction of level 2 forts, recruiting of Sharpshooters and Scouts, and upgrading of Light Infantry and Hussars to these more modern units.
Steel Plows 1834	Purchased in 1815	Allows Farmers to improve Grain farms and Orchards to Level II

Unification Movements 1848-1890
Tutorial One: Civilian Units
Tutorial Two: Military Units
Tutorial Three: Naval Units
More...



▲ *La guerre, horreur !!! Il est difficile de faire face à l'ordinateur, très agressif.*



IMPERIAL TIMES

Market Watch 0 — Spring 184

Upheaval in Government Ministries

Important changes occurred today at the three most powerful ministries. The Interior Ministry, covering industrial policies, was placed in the hands of a famous capitalist, a strong supporter of banks, insurance companies, and railroads. The Foreign Ministry, covering trade and diplomacy, was assigned to a wealthy nobleman who believes in the balance of power and the preeminence of his own class. Finally, the Defense Ministry, covering all military strength, was given to an ambitious and

New Ruler Proclaimed

Coronation ceremonies held today at the capital mark the beginning of a new reign. In a speech following the ceremony under the opulent capitol dome, our new monarch stated, "I undertake my new duties with both optimism and a strong sense of responsibility. Our great power will continue to expand under the well-known principle that might makes right."

Toothbrush Usage on Decline

Waves of bad breath and evidence of growing numbers of

Spicy Food Good for Hot Climate

Noted gourmand and food writer, Martin A. Teleman, has provided a definitive analysis of world food spice levels. Others have previously noted that, at least since our Empire began expanding, hotter nations tend to have hotter food. Teleman conducted a series of tests on the world's foods proving that spicy foods induce extra perspiration. Perspiration is a mechanism for cooling, so as more spicy food is eaten, a person will become cooler. Teleman's research of this burning question was privately

des joueurs confirmés. Cette complexité n'est pas là pour noyer le poisson, elle est justifiée, mais le tout aurait pu être mieux présenté. L'ambition des créateurs d'Impérialisme était de satisfaire les perfectionnistes, comme ces fans de wargames par exemple, qui prennent leur pied, des nuits entières, à bouger et compter de minuscules pions en carton, et c'est réussi. Mais ils laissent derrière eux beaucoup de joueurs, même confirmés, qui seront inévitablement déçus par cette profusion d'informations.

monsieur pomme de terre

+ Sort sur Mac et PC
+ Un jeu de gestion profond et équilibré
- Trop de paramètres à gérer
- L'interface est "vieux jeu"
- Pas de mode Multijoueur sur un même ordinateur

EN DEUX MOTS

Inspiré à la fois par Civilization et de Machiavelli, Impérialisme pèche par sa trop grande complexité. C'est un jeu de gestion captivant, mais dans lequel le joueur se perd dans l'incroyable masse de paramètres qu'il doit contrôler.

TECHN. 60 | DESIGN 70 | INTÉRÊT 75

Perfides et sournois jusqu'à la moëlle

A tous les accros de Worms: attention!

Les adorables petits tueurs sont de retour dans *Worms 2*. Encore plus de pagaille, de destruction, de cascades incroyables et de nuits blanches délirantes en perspective! Et ces débauches invertébrées se savourent de plusieurs façons: parties à un seul joueur, ou à plusieurs joueurs à tour de rôle, ou encore en réseau ou sur Internet. Humiliez vos amis, vengez-vous de votre famille, anéantissez les nouveaux venus. *Worms 2* vous garantit des heures de frénésie et de folie totale!

Worms 2: La guerre des lombriques. Embarquez vous dans une aventure hilarante.

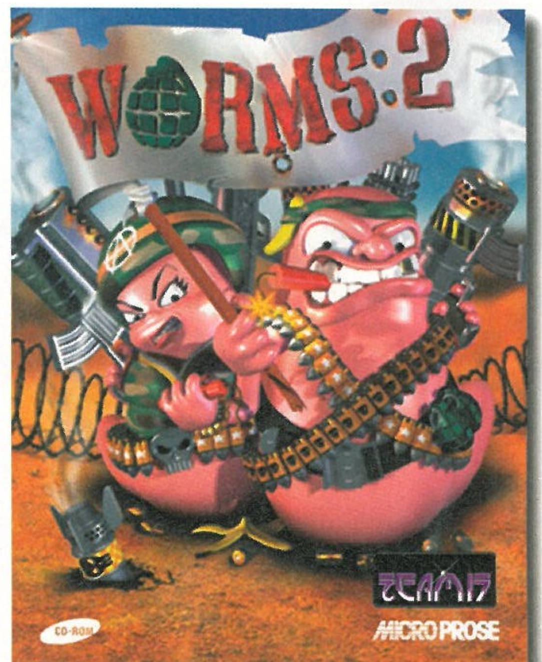
team 17
nice & juicy



MICROPROSE

CD-ROM

RETROUVEZ LA
DÉMO DE WORMS 2 SUR
www.worms2.com
LE MEILLEUR SITE "EN VERS" ET CONTRE TOUT!



Test



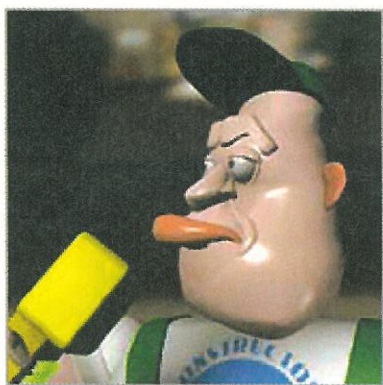


Une variation très originale (avec ses côtés immoraux et tout et tout) qui fait un pied de nez à tous ces jeux de stratégie qui se contentent d'être des clones de Command & Conquer.

Constructor

Sim-stratégie barjo - Tous joueurs - PC CD-Rom





▲ Les ouvriers construisent et rénovent les maisons. Ils aiment aussi tabasser les hippies.

Franchement, graphistes et programmeurs de Constructor ont dû bien s'amuser, ils se sont défoulés. Tout ici sent le règlement de compte avec les softs à la SimCity politiquement corrects et propres sur eux. Constructor est immoral et violent, mais d'une violence toute cartoonesque.

Sentant bon le joyeux délire, le jeu nous entraîne dans son euphorie hystérique, trop content de nous faire admirer les nombreuses animations fendardes et les séquences grinçantes repeintes d'humour noir. Constructor, un jeu méchant, mais méchant avec un grand sourire.

Pas le seul Bouygues du coin

Pourtant, au départ, tout semble annoncer un SimCity de plus : on se retrouve à la tête d'une société de bâtiment, on achète des terrains, on construit des maisons (d'où le titre) qu'on loue ensuite pour se faire du blé, ou encore de charmantes petites usines. Le joueur donne des ordres à ses contremaîtres et ses ouvriers, écoute les doléances de ses locataires et tente de les apaiser en plantant des arbres dans leurs jardins. On fait quelques menues réparations quand un incident survient dans leurs belles demeures, que la cuisine prend feu ; ou bien on leur érige de belles palissades pour qu'ils se sentent plus en sécurité. Une petite ville qui se construit et s'anime, des passants souriants dans les rues, les enfants qui poussent ; on repeuple, et tout le monde ne pense qu'à l'avenir radieux qui s'annonce.



▲ Les décors de la Ville Ciment sont sinistres à souhait. Sarajevo ou Beyrouth juste avant la grande reconstruction...



▲ Saleté de hippies ! Ils s'installent, s'organisent, et bientôt vous aurez un mini-Woodstock au milieu de votre paisible résidence. Virez-moi cette racaille !

▼ Les gangsters exécuteront des indésirables pour vous.







▲ Cinq types de décors différents sont disponibles dans le jeu ; ici, la jungle avec son lot de cris de singes.

Les moyens les plus veuls vous sont offerts pour écrabouiller vos adversaires

◀ Les contremaîtres dirigent vos ouvriers, ils peuvent aussi faire exploser d'indésirables maisons.





▲ À partir du menu de construction, choisissez la baraque ou l'usine que vous voulez ériger. Vous n'en disposez d'aucune au départ, il faut gagner le droit de les construire.

Scènes cinématiques

Les scènes cinématiques du jeu sont très nombreuses, parfois en plein écran pour les événements importants, parfois en petit dans une fenêtre de l'écran pour décrire des personnages particuliers, montrer l'intérieur des maisons ou certains bâtiments. Ici, trois photos tirées de l'intro du jeu, où un gangster stoïque enterre vivant un ouvrier en le coulant dans du béton.







Pourtant, tout se gâte très vite. Car vous n'êtes pas seul dans cette ville, pas la seule société à vouloir bâtir, pas le seul Bouygues du coin. Et Constructor n'incite pas à la douce concurrence, bien au contraire, les moyens les plus veuls vous sont offerts pour écrabouiller vos adversaires, pour construire plus qu'eux et détruire leurs édifices : saboter, ennuyer, squatter, voler, effrayer, massacrer, tous les moyens sont bons. Les doux quartiers se transformeront bientôt en véritables champs de bataille. Pègre, voyous et psychopathes feront bientôt la loi pour votre plus grand bonheur, puisque vous tirerez les ficelles, en grand Machiavel que vous êtes.

Mais comment tout cela fonctionne-t-il donc ?

Vous commencerez avec une poignée d'hommes, des contremaîtres, des ouvriers et des réparateurs, réunis dans la cour de votre QG. Votre ou vos adversaires - de 1 à 3 dirigés soit par l'ordinateur, soit par d'autres joueurs connectés en réseau - commenceront de la même façon, chacun installé sur une parcelle. La ville tout entière, ville non construite pour l'instant, est divisée en parcelles, avec la mairie en plein centre qui régit tout ça. Vous en voulez une autre, hop, il faut l'acheter et la mairie doit d'abord



accepter de vous la vendre. Après seulement vous pourrez construire vos baraques dessus. Pour cela, il vous faut de la main-d'œuvre, des contremaître et des ouvriers, et des matières premières. Au début, vous n'aurez besoin que de simples planches de bois, que vous obtiendrez grâce à votre scierie ; puis de ciment, de briques et autres éléments pour construire des bâtiments plus évolués, plus compliqués. Tout cela coûte de l'argent, bien sûr, et votre banquier est là pour encaisser les agios ou pour vous rappeler de payer des impôts. Voilà pour les aspects gestion du jeu, thunes et construction. Mais Constructor fait aussi dans le social, dans le maniement des âmes.

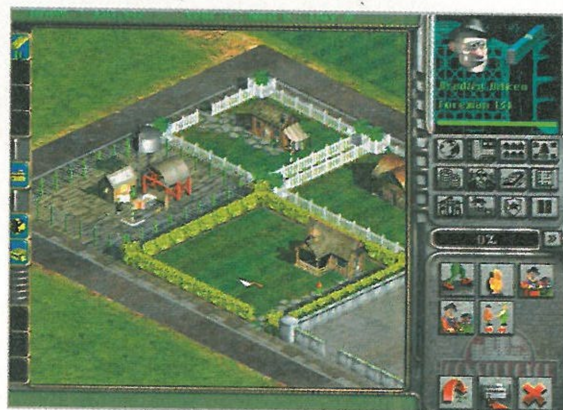
Saleté de hippies

La pyramide sociale vue par Constructor est assez impitoyable. Caricaturale et drôle. Quand vous construisez des maisons un peu pourries, en bois, avec un jardin un peu minable, les aspirants locataires qui se présentent sont tous de pauvres manants, des zonards loosers. Malgré tout, vous devrez prendre soin d'eux si vous ne voulez pas d'ennuis : les locataires ont le don de se plaindre auprès de la mairie qui, si vous accumulez les plaintes, n'hésitera pas à vous virer de sa ville (en clair, vous aurez perdu la



▲ Parfois maladroits, les réparateurs sont indispensables à l'entretien de vos baraques.

▲ Les hippies bloqueront vos usines en manifestant, ou dérangeront en organisant des mini-Woodstock.



partie). Il faut les caresser dans le sens du poil, veiller à leur bonheur. Rénovez les pièces de la maison, plantez des arbres devant chez eux, ou offrez-leur un gros nain de jardin qu'ils admireront fièrement (évidemment, les voisins seront jaloux et en réclameront un aussi).

Quand vos maisons deviendront plus classes, moins baraques en bois, une autre clientèle se présentera pour les louer. Plus cher, donc. Plus exigeant aussi. Toute une gamme d'individus caricaturés à l'extrême peupleront bientôt vos charmantes bâtisses.

Mais les locataires ne servent pas qu'à vous engraisser en payant des loyers : par la magie de leurs galipettes dans les chambres à coucher, ils repeuplent la ville. Vous verrez grandir les nouveaux-nés, qui cavalent autour de la maison, dans les jardins, deviennent petits garçons, puis plus tard, des adultes. Qui pourront alors bosser pour vous, ou emménager dans une autre de vos maisons. Vous avez comme ça tout un stock d'âmes qui naissent et meurent.

Selon la logique de Constructor, les enfants nés de parents zonards deviendront eux-mêmes zonards ou bien ouvriers. Plus vos quartiers sont riches, plus ils le deviendront à l'avenir, si vous tenez assez longtemps.

Les premiers problèmes que vous rencontrez consistent, au début, en de simples plaintes de vos locataires. Mais bientôt les vraies catastrophes vont commencer, provoquées par vos adversaires cette fois. Des hommes qui viennent faire sauter vos maisons, carrément. Ou des hippies qui manifestent devant vos usines et les empêchent de produire. Heureusement, il suffit d'envoyer quelques ouvriers bien gaulés qui se feront une joie de massacrer à mort le sale manifestant écologique. Pire, ces hippies peuvent carrément s'installer en communautés dans votre quartier (vos adversaires les ont bien sûr envoyés). Là, c'est l'horreur, vos voisins se plaignent du bruit et du désordre, et les environs se dévaluent très rapidement. Employez la manière forte, rasez toute cette racaille.

Des voleurs viendront piller vos usines ou cambrioler vos locataires, qui seront alors flippés de vivre dans le quartier. Des gangsters viendront assassiner des gens, comme ça, en pleine rue. De gros barjos armés d'énormes marteaux raseront vos maisons, des bandes de hooligans les squatteront, des squelettes les hanteront ou des hordes de zombies déferleront dans vos rues.

À chacune de ces crasses qui vous tombent dessus, il y a bien sûr toutes sortes de réponses (un commissariat pour rassurer les habitants et arrêter les méchants voleurs, des chiens de garde dans les jardins pour croquer les cambrioleurs, etc.), mais celles-ci coûtent du temps et de l'argent, et retardent votre évolution tandis que les autres volent vers la victoire.



▲ Quatre joueurs peuvent jouer simultanément en réseau, chacun sa couleur. L'ordinateur peut également gérer de une à trois équipes.

Le tout début



▲ Vous commencez avec un QG et une petite poignée d'hommes.



▲ Construisez votre première bâtisse, une scierie qui produira les planches nécessaires à la fabrication d'autres maisons.



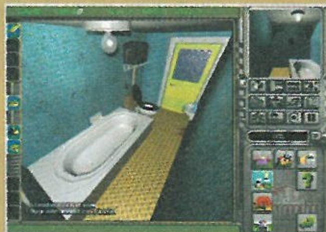
▲ Puis construisez d'autres maisons et choisissez vos locataires.

■ CONFIG MINI **P133 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **ACCLAIM** ■ DÉVELOPPEUR **SYSTEM 3, GB.**
■ TEXTE ET VOIX **VF & VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 (4 EN RÉSEAU)**

Rénover

Il est important que vos locataires soient heureux. Pensez à refiler des coups de peinture de temps en temps, à rénover la cuisine, la salle de bain, le salon ou la chambre à coucher. Ils seront heureux, leur moral ira mieux, ils auront l'impression qu'on s'occupe d'eux et qu'on les aime. Accessoirement, votre maison prendra de la valeur, et vous pourrez la louer plus cher plus tard. Chaque pièce a plusieurs niveaux de luxe : d'une pièce standard, vous pouvez passer à une pièce confort, une pièce tout confort ou encore une pièce grand luxe. Cela coûte évidemment de plus en plus cher.















▲ Les locataires sont râleurs : dès qu'un petit truc va de travers, ils vous envoient une plainte écrite. Essayez de satisfaire leur demande (moins de bruit, des arbres dans mon jardin, on veut un nain de jardin...), sinon ils iront se plaindre à la mairie qui pourra vous ennuyer sérieusement.

Justement, tiens, plusieurs types de parties sont disponibles, plusieurs objectifs qui déterminent le gain du jeu : celui qui possède, le premier, plus d'un million de dollars ; celui qui réussit à construire toutes les sortes de bâtiments existant dans le jeu et finit par obtenir une pyramide dédiée à son culte ; celui qui réussit à posséder une résidence dans chaque parcelle de la ville ; celui qui construit un État utopique où tous ses locataires - en tout cas un de chaque catégorie - sont heureux ; et enfin un mode plus acharné spécialement dédié au jeu en réseau où il n'y a pas de limites, aux joueurs de les déterminer (au bout de 200 heures de jeu, le dernier qui tient debout après 500 cafés et deux nuits blanches, au choix).

Il y a également cinq types de décors différents dans le jeu, des grandes prairies à la jungle en passant par la petite bourgade. Leur influence sur le jeu tient surtout au nombre variable de parcelles disponibles et à la plus grande difficulté de circulation entre elles.

Tout petits mais très bien animés

Gestion donc, en jonglant avec les hommes, les baraques et l'argent ; stratégie, en déterminant ce qu'on construit et où, comment on se défend, et surtout comment on attaque ses adversaires : Constructor est un jeu complet. Mais nous n'avons pas encore parlé des aspect techniques du jeu.

Le graphisme, tout d'abord, est très réussi, surtout en ce qui concerne les personnages. Tout petits, mais très bien animés, drôles, comiques même. Ça gigote dans tous les sens, et c'est un véritable plaisir. Le nombre d'animations réalisées pour ce jeu est assez impressionnant. Chapeau !

Les décors sont pas mal non plus, ça dépend un peu du type de niveau ; j'ai une petite préférence pour la "ville ciment" : avec tous ces immeubles dévastés, on se croirait en pleine reconstruction de Sarajevo.

Et puis Constructor est truffé de séquences 3D pré-calculées, de scènes d'intro, de scènes de fin, de scènes qui illustrent certains événements ou qui présentent les personnages. Globalement, elles aussi sont plutôt réussies, voire carrément drôles.

Les bruitages sont très chouettes eux aussi, et toutes les actions de vos bonshommes sont ponctuées de façon sonore. Les personnages parlent aussi, avec des accents variés (et grand-bretons) caricaturaux à mort. Programmeurs et designers semblent régler des comptes ici avec les différentes communautés d'outre-Manche, mais cela ne nous regarde pas. Rassurez-vous, les textes du jeu, eux, sont en français.

L'interface du jeu demande quelques efforts durant les premières parties ; puis on s'habitue et elle s'avère assez pratique. Rien à redire. Si Constructor est déjà drôle et intéressant en solo, le jeu est bien évidemment surtout étudié pour le multijoueur. Il aurait fallu plus de



niveaux différents, et une véritable quête ou une suite de niveaux scénarisés pour rendre le jeu suffisamment intéressant pour ceux qui ne veulent pas seulement y jouer seul. Cela dit, on ne peut rejouer de la même façon à chaque fois, et Constructor est donc quasiment infini. Seule votre lassitude l'arrêtera.

En multijoueur malgré tout, il faut trop de temps avant de pouvoir rentrer dans le vif du sujet et se foutre sur la gueule de manière amusante. C'est en gros le seul vrai reproche que je ferais à Constructor, une trop longue mise en place qui s'avère répétitive quand on y joue beaucoup.

Mais rien que pour son thème, ses animations tordantes, ses nombreux côtés immoraux, Constructor vaut le détour. Une variation très originale qui fait un pied de nez à tous ces jeux de stratégie qui se contentent d'être des clones de Command & Conquer. Ici, il s'agit de stratégie débile.

Seb

+ Le jeu recèle des détails débiles
+ Les animations des personnages sont excellentes
+ Original et drôle
- Mise en place trop longue en multijoueur
- Pas de véritable quête, ni de successions de niveaux en solo

EN DEUX MOTS

Voilà un soft délicieusement original et drôle. De la stratégie débile, du Sim-City barré du bulbe.





▲ Vous aurez malheureusement besoin de lui, le banquier.

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100** ■ EDITEUR **SEGA JAPON**
■ DISTRIBUTEUR **SEGA JAPON** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



Pouet Pouet le hérisson, Troulalère le renard et Ploum Ploum le lémurien s'éclatent dans un verdoyant paradis de pixels où grimpent des nounours alpinistes.

Sonic 3D

Plate-forme 3D - Jeune public - PC CD-Rom



▲ Comment d'hab', le but est de récolter un max d'anneaux. Petit truc en plus : quand les monstres crèvent, un petit oiseau s'en échappe. Il faut alors le ramener au bercail. ▼



La chanson de Sonic, on commence à la connaître par cœur : c'est toujours un tube, mais c'est toujours regrettablement niais. Ce coup-ci, c'est en 3D, et Sega a réalisé une véritable prouesse de programmation : Sonic 3D est en VGA, et personne ne s'en rend compte tellement c'est beau, lisse, pas pixellisé, avec de chouettes dégradés de couleur. Quel intérêt de faire du VGA aussi beau que du S-VGA ? Pour que Sonic 3D tourne vite et bien sur Pentium 100 et sous Windows 95, avec une installation inférieure à 1 Mo (si l'on vire les presque 4 Mo d'aide en ligne parfaitement inutiles). Qui plus est, et comme tous les produits Sega PC qui me sont passés sous les yeux, c'est totalement plug & play. Tout se passe exactement comme sur console. On introduit le CD, on clique sur "Install" et basta, on joue sans se prendre la tête.

Un hérisson vient d'entrer dans la troisième dimension

En 3D, Sonic gagne en beauté. La sensation de liberté est plus grande aussi. On peut se balader où l'on veut, revenir en arrière pour récolter un bonus qu'on avait laissé derrière soi, etc. Par contre, la jouabilité y perd un peu. Sauter sur la tête des ennemis devient moins pratique, le pad devient plus nécessaire que jamais. On se perd un peu aussi, mais rien de bien grave, surtout qu'une carte du niveau peut être appelée en appuyant sur Enter, votre position précise dans le niveau étant indiquée comme sur un plan de métro.

monsieur pomme de terre

On peut revenir en arrière pour récolter un bonus qu'on avait laissé dernière soi.



▲ Bonus stage. Filez 100 anneaux à Tales ou Knuckles, et hop ! ▼



+ 100 % plug & play, comme tous les jeux Sega PC.
+ Une maîtrise parfaite du VGA, qui met le soft à la portée des petits Pentium.
- Maniabilité délicate sans joypad.
- Que c'est niais !

EN DEUX MOTS

Une belle réussite technique et esthétique que ce jeu de plate-forme en 3D qui tourne vite et bien sur Pentium 100. Ludiquement, Sonic reste égal à lui-même, c'est à dire efficace mais niais.

TECHN.	DESIGN	INTERET
85	75	70

C'est clair!

votre PC a du potentiel

Graphics Blaster Exxtreme

Associez à votre univers sonore le summum des graphismes 3D avec des performances et une qualité d'image aussi éblouissantes qu'Exxtrêmement réalistes.

Kit PC-DVD Encore

Pour participer à la révolution du DVD, autant disposer d'une technologie en avance sur son temps : films, jeux, distractions... à vous de choisir !

Sound Blaster AWE64 Gold



Avec la Sound Blaster AWE64 Gold, vous plongez dans l'incroyable univers de la meilleure carte son disponible, en performances comme en compatibilité. Ses possibilités sont stupéfiantes de réalisme grâce à des échantillons Sound Font inégalés et au rendu de l'atmosphère E-mu® 3D Positional Audio. Si vous êtes musicien, votre créativité va trouver à qui parler. Avec 64 voix simultanées et une table d'ondes de cette qualité, Creative vous offre ce qui était juste hier l'apanage des produits professionnels coûteux. Sachez que toute la série AWE64 appartient à la famille Sound Blaster, le standard du son sur PC. Toutes vos applications passées... et futures sont donc compatibles ! Qui dit mieux ?

Haut-parleurs SoundWorks

Pour tirer le meilleur parti de votre carte son AWE64 Gold. Le système de haut-parleurs PC en 3 éléments : on ne fait pas mieux sur le marché actuellement.



Sous vos yeux, la combinaison optimale des dernières nouveautés Creative, pour avoir dès aujourd'hui le PC du futur. Une installation simplissime et abordable, pour un ensemble harmonisé à la perfection qui vous fera vivre une expérience d'une autre dimension. Ce serait dommage d'attendre pous vous les procurer.

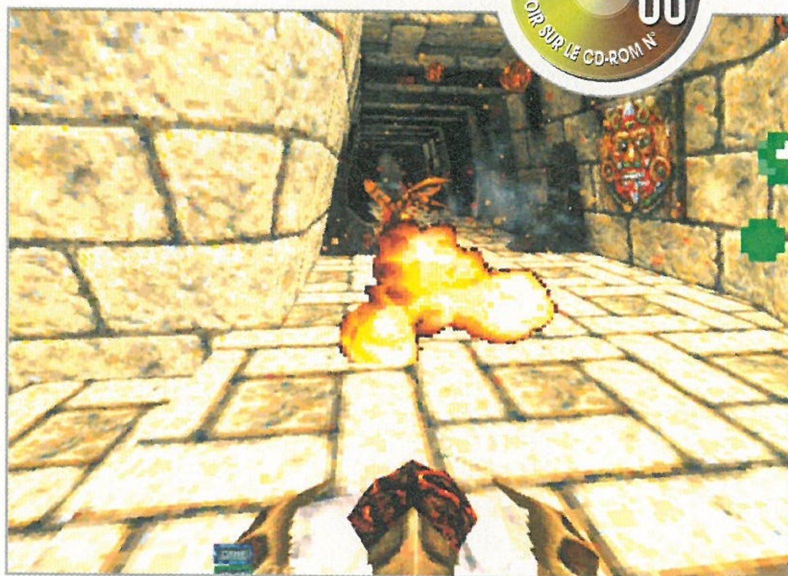
Offre exceptionnelle : pour l'achat d'une carte son AWE64 Edition Spéciale* ou AWE64 Gold, nous vous reprenons votre ancienne carte audio et vous bénéficiez d'un remboursement de 100 F* ou 220 F**. Pour obtenir toutes les informations (offre de reprise, caractéristiques et disponibilité produits...), contactez votre point de vente, surfez sur notre site web ou appelez notre service accueil clientèle au 01 39 20 86 03.**

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM



Tous ceux qui ont chassé le poulet au Phoenix Rod dans Heretic, le premier volet de la saga, ont mis la main dans un engrenage terrible : flasques de quartz, pyramides de mana, Tome of Power ont peuplé leurs rêves et cauchemars. Alors ils s'en foutent un peu que, pour certains, Hexen 2 soit considéré comme le énième clone de Doom.



Hexen 2

Shoot pour archéologues - Tous joueurs
PC CD-Rom



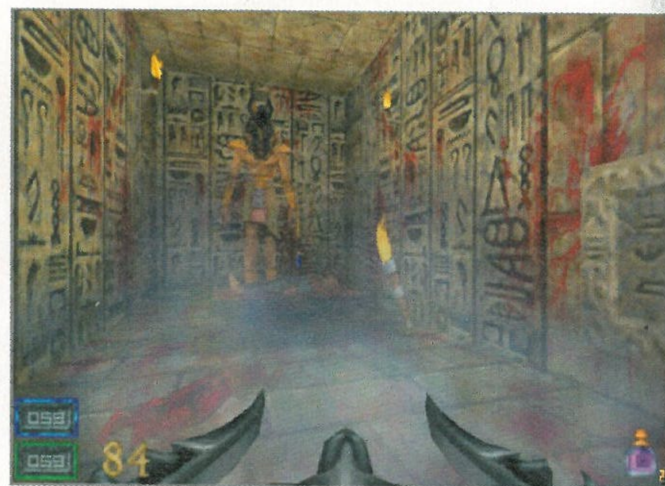


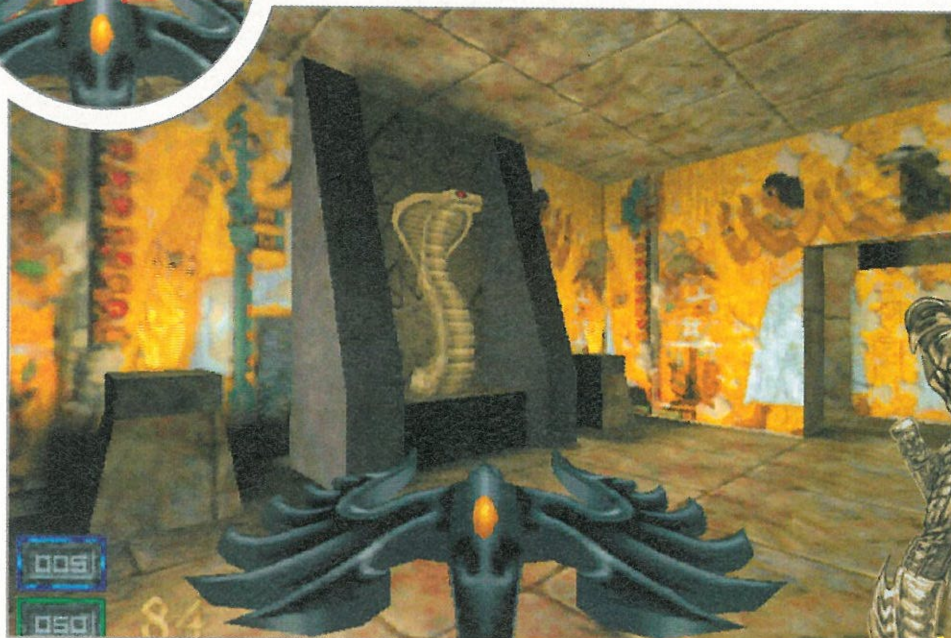
▲ *Mes arguments de vente l'ont laissé de glace !*

Ils vous rient au nez et j'y ajoute quelques postillons, car le cycle des Heretic est bien plus que ça. Avec ses dernières améliorations, Hexen se rapproche de plus en plus d'un jeu de rôles. Bon, à très haute teneur en baston, mais un jeu de rôles quand même, avec points de XP, compétences et compagnie. Deuxième postillon : Hexen 2 s'offre la dernière collection de prêt-à-porter de chez Id, grâce à son moteur hérité de Quake. Un véritable festival graphique et une immersion encore plus flippante. Bref, voilà un soft qui ne plaira pas aux elfes et autres amis de la poésie, mais qui fera des ravages chez les amateurs de tripes et de multiplayer.

File-moi ton moteur

Tout a commencé avec Shadow Caster. Avant même la sortie de la bombe d'Id, les gars de Raven Software nous pondaient leur version de Doom revisitée sauce heroic-fantasy. Suivirent Heretic et Hexen, premier du nom, toujours basés sur ce moteur de jeu





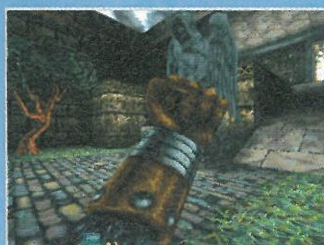
révolutionnaire. Aujourd'hui, Raven s'empare du moteur de Quake, bien décidé à enfin exploiter cette technologie de pointe.
Le moteur de John Carmack est en full 3D, je vais pas vous l'apprendre. L'amélioration est de taille, notamment pour les monstres et persos qui ne sont plus de sales sprites pixélisés, mais des modèles articulés et texturés de la mort. Même si l'on a beaucoup critiqué Quake pour ses niveaux pas très aboutis, il faut bien reconnaître que la gestion de la lumière et l'ambiance qui en découle sont incroyables. Les sources d'éclairage qui irradient les lieux sont gérées en temps réel. Hop, on passe devant une torche et l'épée que l'on tient à la main s'illumine fugitivement. On pourra ainsi ramasser des torches pour s'éclairer dans les boyaux souterrains. Le monde de Quake était bourré d'effets super réalistes du même genre (pseudo-gravité, particules...). Non, mais c'est pas par hasard si Duke 4, Sin, Daïkatana ou Half-life (d'autres saloperies de doom-like à venir) seront basés sur le même moteur ! Bon. Sauf que, là, nos gars de Raven ont fait les poches d'Id pour se procurer une partie des dernières améliorations à venir dans Quake 2 : textures transparentes, eau, effets climatiques (pluie, vent, brouillard), déformation de géométrie, objets rotatifs... Tout plein de joyeusetés pour nous, les veinards. Pas de

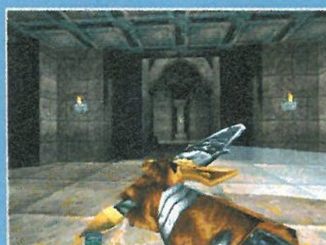


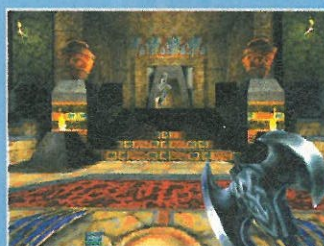
Vos classes ont la classe

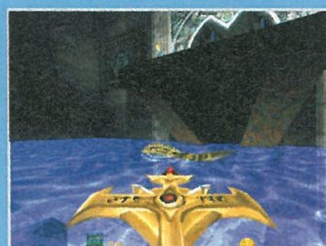
Paladin

La vie. Depuis des temps immémoriaux, le Paladin cultive le côté fleur bleue de la force. C'est un gentil au cœur tendre, mais à l'épée aguerrie. À force de buter tous ses potes, Eidolon a bien fini par agacer le Paladin. Du coup, ce dernier se prépare d'ores et déjà consciencieusement à l'affrontement final au Gymnase Club de Corbeilles-en-Essone. Avant de partir au combat, le Paladin ira se faire bénir une dernière fois car, comme dit la chanson, dieu lui a donné la foi.
Le Paladin persiste à croire que l'homme est fondamentalement bon. C'est pourquoi il a décidé qu'Eidolon devait être rayé de la surface de votre disque dur. En gagnant de l'expérience, le Paladin pourra se guérir lui-même et absorber les dommages. Ce qui en fait un bon convecteur de chaleur pour ses potes lors des nuits glaciales.


▲ *Les gants.*

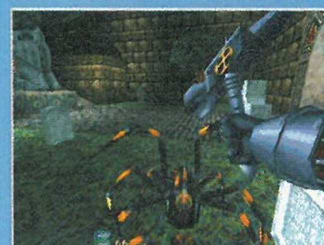

▲ *L'épée de Vorpal.*


▲ *La hache.*

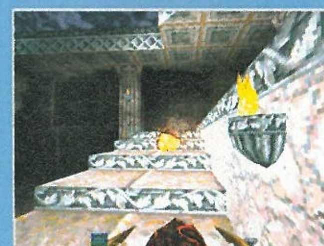

▲ *Le purifieur.*

Croisé

Lumière. Depuis son plus jeune âge le Croisé a été élevé dans le culte de la lumière, n'hésitant pas à changer lui-même les ampoules des écuries pour le plus grand confort de ses compagnons d'armes. Quand Eidolon a coupé le courant en faisant tout péter, le Croisé a contracté un début de déprime. Maintenant, équipé de sa fidèle lampe de poche, il cherche en vain une boîte de plombs. Bientôt, il ira botter le cul d'Eidolon car, le coup de la lumière, ça lui a vraiment pas plu.
Le Croisé peut utiliser le pouvoir de la lumière pour soigner et guérir ceux qui ne le peuvent pas. À un haut niveau d'expérience, il sera capable d'éviter la mort, comme ça, parce que la mort, finalement, c'est pas drôle.


▲ *Le marteau de guerre.*


▲ *La massue de glace.*


▲ *Les météorites.*

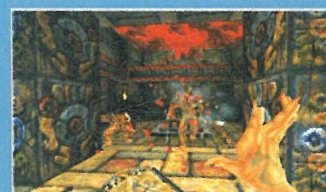

▲ *La Lumière de Vérité.*

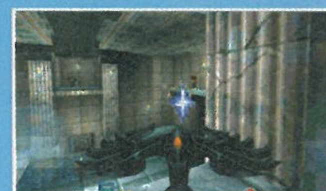
Nécromancien

Les ténèbres. Si y en a qui flippent dans les ténèbres, ce n'est pas le cas du Nécromancien qui s'y vautre avec délectation. On pourrait même dire qu'il y puise toute la force de sa magie de gros fourbe. Pépère, il s'amusait bien en créant de nouveaux sortilèges et en levant des armées de morts-vivants. Sans cesse son pouvoir allait grandissant, à tel point qu'il commençait à se faire peur le matin devant la glace. Mais Eidolon croisa la route de ce Nécromancien. Avec une magie encore plus noire, il les envoya valdinguer, lui et sa troupe de squelettes abrutis. Mais il commit une erreur fatale : il épargna volontairement et donc consciemment la vie du méchant Nécromancien. Voilà déjà ce fourbe de retour avec des rêves de pouvoir encore plus sombres. Juste le temps de recharger les batteries et les corneilles vont pouvoir prendre leur petit déjeuner.
Le Nécromancien utilise le pouvoir de la mort et des ténèbres pour propager la bonne parole. Comme les autres persos, il augmentera sa puissance au fur et à mesure de la quête. À un haut niveau, il sera capable de redonner un semblant de vie aux créatures détruites dans le but de les envoyer se battre à sa place, le malin.


▲ *La faucille.*

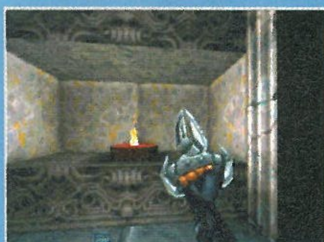

▲ *Les missiles magiques.*


▲ *Les aiguilles d'os.*

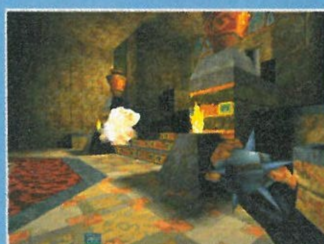

▲ *Le Bâton des Corneilles.*

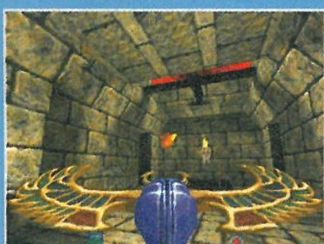
Meurtrière

La thune. De sa jeunesse dans la rue, la Meurtrière a gardé un sérieux penchant pour les tours de passe-passe, le bonneteau et les coups de poignard dans le dos. Une sacrée garce, la meuf ! Puis, un jour, elle eut vent d'une certaine organisation qui en avait contre un certain Eidolon. Avec tous les villages que ce dernier avait dépouillés, il y avait sûrement un bon paqueton de billets à ramasser. Et gardé comme il l'est, par ses légions de vilains pas beaux, qui possèdent une certaine expertise dans l'art de l'assassinat et du vol, elle se mit en tête que ce pourrait être un gros plus.
La Meurtrière exerce l'art de tuer avec brio, évidemment. Elle sait tourner à son avantage les ténèbres de la nuit et le fil d'une bonne lame. En gagnant de l'expérience, elle pourra se rendre invisible dans l'obscurité pour mieux investir sournoisement le repaire de l'infâme.


▲ *Le katar.*


▲ *L'arbalète.*


▲ *Les grenades.*


▲ *Le Bâton de Set.*

Streums en stock

Anubis

Ces sales bestioles humanoïdes à la tronche de chacal ont un peu bloqué sur "Sacré Graal" des Monty Python. Vous pouvez leur couper un bras, deux bras, une jambe... et ils continuent à vouloir se battre ("chicken, chicken !") en rampant misérablement sur le sol.





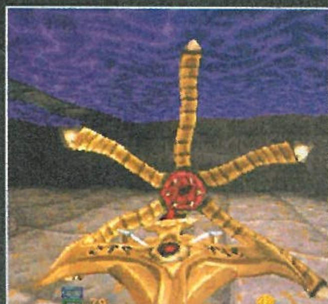
Méduses

Comme son homologue mythologique, ce monstre féminin pourra vous paralyser si vous le regardez droit dans les yeux. En plus, elle a une sale tronche, avec ses serpents sur la tête. D'ailleurs, comme dirait Antoine-de-la-pub: méfiez-vous des ragots de la Méduse...

Hydres

Une sorte de poulpe géant qui attaque en projetant un jet d'encre. Comme si on était pas déjà assez emmerdé à nager sous l'eau sans bouteille.





Araignées

Saloperies d'araignées qui vous sautent à la gueule pour vous faire flipper. De tailles variables, elles se baladent souvent en bande. Les sorciers de la mort "pondent" même des araignées (avec logo quake intégré) en trépassant.

Chevaliers archers

Avec leur faciès bovin, ces chevaliers sont un peu abrutis. Mais comme ils attaquent à distance, il faudra se méfier de leurs coups de traîtres.





Sorciers de la mort

De superbes créatures habillées par Castelbajac qui vous balancent des crânes démoniaques à la poire. Ces enfoirés de sorciers ont en outre la possibilité de se téléporter pour échapper à vos attaques... et surgir dans votre dos.



sources de lumière colorées. Non, ça, ils se le gardent sous le coude. Mais pour le reste, c'est l'éclate totale car les concepteurs des niveaux ne se sont pas foutus de nos tronches. Quand vous irez vous aussi gambader dans Hexen 2, vous pourrez actionner un pont-levis, goûter aux joies de l'auto-catapulte, traverser un couloir avec des tranchoirs à boucher hauts comme des immeubles. Sans compter les monstres super beaux (ils sont là, juste à gauche)... L'autre avantage d'utiliser un moteur générique, c'est la compatibilité avec les éditeurs de niveaux existants, sauf qu'il semblerait que Raven ne soit pas disposé à mettre dans la nature ses petits outils persos (le QREAD était trop gourmand en mémoire, Hexen 2 ne sera pas compatible avec QREAD). Zut, c'est pas un avantage, alors. Non, détendez-vous, je plaisante, les gars, on devrait pouvoir jouer les petits architectes en herbe avec la vraie bétonneuse à Raven. Sauf qu'il faudra être drôlement habile pour prétendre au niveau des designers de Hexen 2.

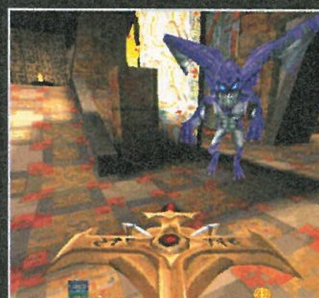


Howard Carter au pays des gros bills

Les mecs de Raven, c'est des malins. Un peu comme l'infâme Billou quand il s'approprie les droits de reproduction des peintures les plus célèbres. Pour Hexen 2, ils sont allés piller tout ce que l'humanité compte comme célèbres monuments et autres fresques millénaires. Voilà peut-être une chance de mettre votre meuf au doom-like. "Viens ma chérie, tu vois les décors, là, c'est comme les temples d'Abou Simbel. Oui, ma chérie, pour leur trancher le cou et tirer les boyaux, faut cliquer là..." Il y en aura pour tous les goûts : médiéval-fantastique, Egypte ancienne, Rome-

Démons volants

Il y en a de deux sortes : les démons du feu (qui envoient des boules de feu) et les démons de la glace (qui envoient des boules de glace).

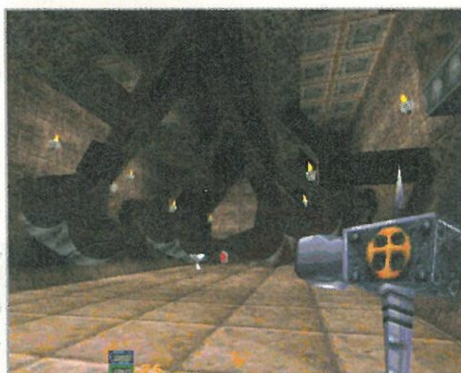




Hommes-jaguars

Des bourgeois capitalistes qui roulent dans des voitures de luxe. Euh, non, ce sont plutôt des guerriers avec des têtes de jaguars. Mais super agressifs aussi.





▲ Ce soir, le tranchoir siffera trois fois !

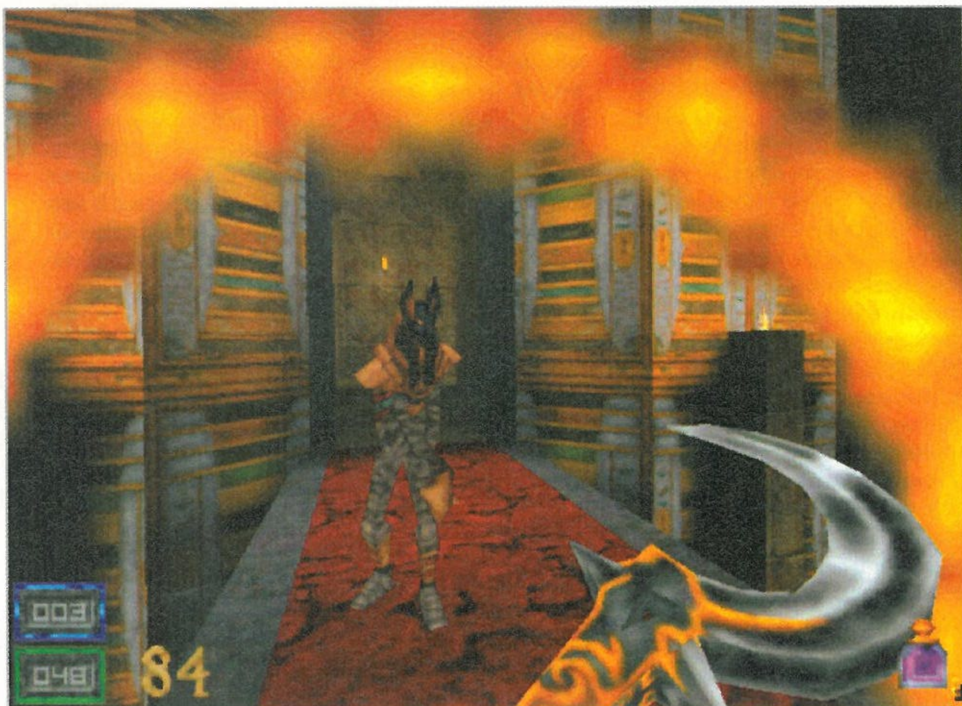


antique, temples mayas... Autre bol d'air dans ce monde de brutes, certains passages sont à ciel ouvert. Ça changera du côté un peu claustro de Quake. N'empêche que l'on attend toujours des grands espaces dans les softs du genre (apparemment, le gros problème, avec les espaces ouverts, c'est que le moteur de Quake ralentit énormément pour afficher la texture de ciel, animée...).

On retrouve dans la conception des 30 niveaux le système qui assurait bien dans Hexen : dans chacun des quatre mondes les différents niveaux sont interconnectés, ce qui permet de ne pas rester à galérer devant une énigme non résolue. Les énigmes ne sont pas trop débiles dans la mesure où l'on trouve toujours une inscription ou un livre fournissant des indices. D'ailleurs, parlons un peu du scénario. La saga des Chevaucheurs de Serpent continue. Vu que vous avez déjà buté D'Sparil et Korax dans les épisodes précédents c'est au tour d'Eidolon de venir mettre son souk ici bas. C'est son armée de mignons qu'il faudra équarrir dans le jeu. Et à la fin des quatre mondes, vous affronterez quatre bigboss, les généraux d'Eidolon, incarnant chacun une facette du Mal : la mort, la pestilence, la guerre et la famine. On les appelle d'ailleurs les Cavaliers de l'Apocalypse. Brrr, tout un programme.

Ça manque quand même de poulets

Comme je l'écrivais plus haut, Hexen 2 continue de peaufiner l'aspect jeu de rôles. Une race supplémentaire a été ajoutée et vous pourrez incarner, au choix, un nécromancien, un paladin, un croisé ou cette sale pouffe de meurtrière (voir encadré). Désormais, votre personnage collecte des points d'expérience lors de sa quête sanglante. En montant de niveau, il chope de nouveaux attributs. Et puis vive le Tome of Power. Quand ce redoutable grimoire est en votre possession, certaines de vos armes révèlent de nouveaux usages. Ainsi, avec le Tome of Power, le Purifieur du nécromancien lancera des boules de feu à tête chercheuse à la place de ses petits projectiles ridicules. Vous découvrirez au fur et à mesure toutes les possibilités, et c'est ça qui est cool. Alors ne venez pas pleurer parce qu'il n'y a que quatre armes par perso, c'est loin d'être le cas. Les trucs à ramasser sont légion (recharges de vie et de mana, amulettes, armures, artefacts...). Il y a en fait plus d'une trentaine de machins différents sans compter les armes, ce qui fait qu'on hérite maintenant d'un écran d'inventaire accessible avec la touche Tab. Les mouvements du perso sont en tout point similaires à Quake : courir, strafe, sauter, s'accroupir, nager et... voler (avec le power-up idoine). Je vous conseille l'utilisation de la souris qui permet d'admirer les décors sous toutes les coutures en pressant la touche M. Les touches les plus courantes sont d'ailleurs regroupées dans cette optique d'utilisation (strafe, courir, sauter). D'ailleurs, vous faites ce que vous voulez, mais vous ne survivrez pas sur NetStadium sans une maîtrise parfaite de la souris. Et toc.



Plus de Ram pour pas que ça rame

Bon, maintenant qu'on s'est bien échauffé les sangs, abordons un peu les considérations techniques. Hexen 2 truste quelque 120 Mo de bon disque dur non compressé, tout cela sous Windows 95. Comme Quake, le jeu supporte Open GL et nous avons pu le tester avec une 3Dfx et une PowerVR. C'est kif-kif au niveau des performances, sauf que la PowerVR peut monter en 800x600. Dans les deux cas, la fluidité est au rendez-vous (Pentium 133 recommandé), on pouvait s'y attendre, mais le chargement du jeu est assez long car le serveur doit créer les "meshs" des modèles. J'avoue avoir beaucoup joué à la version 3Dfx dans un premier temps. Puis, par conscience professionnelle (ne riez pas), j'ai lancé la version non accélérée. Et, comble du contre-pied, c'est là que j'ai été bluffé. Oui, Hexen 2 est beaucoup plus beau sans carte 3D. Moins fluide, mais plus beau. Les textures sont pixélisées, certes, mais le contraste et les effets de lumière sont plus pêchus. Je trouve les textures trop floues dans la version accélérée. Je sais, on n'est jamais content... Mais bon, ne passez pas votre chemin si vous n'avez pas encore de 3Dfx. Le jeu mérite le détour sans carte 3D mais il faudra compter sur une bonne config, un pentium 166 avec 24 ou, mieux, 32 Mo de Ram. Ça sera ma dernière remarque avant de vous laisser vous précipiter chez votre boucher préféré : les accès disque rament. À l'intérieur d'un même niveau, on a régulièrement droit à ces petites interruptions, sans conséquence sur la jouabilité mais un tantinet gênantes. Car les textures demandent beaucoup de mémoire. Or Windows 95 gère le swap comme une grosse daube. Qu'on se le dise : pour jouer aux shoots du futur, il faudra encore et toujours plus de Ram.

Iansolo



- \+ Des décors somptueux.
- \+ Nouveau moteur.
- \+ Un côté jeu de rôles bien développé.
- \+ On peut tout détruire dans les décors, c'est bien.
- − Textures un peu trop floues avec une carte 3D.
- − Ralentissements lors des accès disque (32 Mo recommandés).
- − Pas assez de monstres différents.

EN DEUX MOTS

Hexen 2 n'est pas un révolution, mais il consolide ses points forts : nouveau moteur emprunté à Quake 2 et environnement jeu de rôles amélioré. Il requiert néanmoins une sacrée config ou une carte accélérée 3D.

TECHN. 80 DESIGN 85 INTÉRÊT 82

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 - 16 MO DE RAM ■ EDITEUR/DÉVELOPPEUR UBI SOFT FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8 ET 4 SIMULTANÉMENT EN RÉSEAU

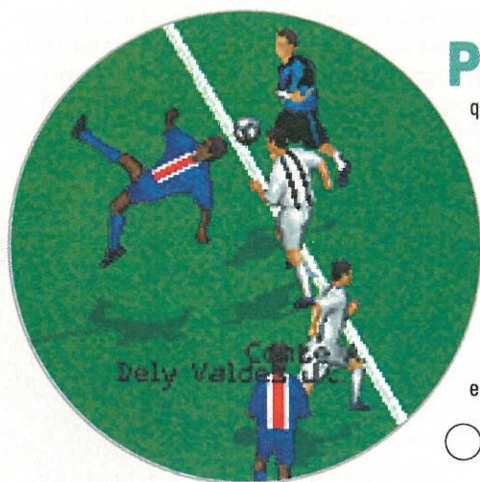




Il n'y a pas si longtemps, nous nous plaignions, dans ces mêmes pages, du manque d'intérêt des derniers jeux de foot sortis sur PC cette année. En voilà un autre, chez Ubi Soft. Se démarquera-t-il de ces derniers ?

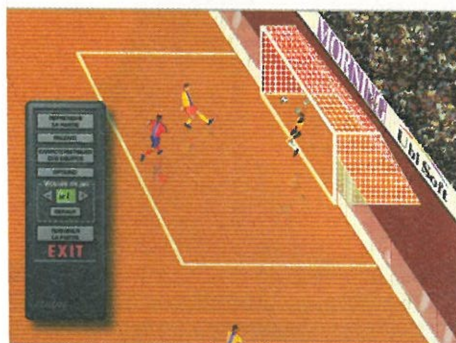
World Football 98

Jeu de foot - Tous joueurs - PC CD-Rom



Pas de doute, World Football 98 ne vous en mettra pas plein les yeux. On peut même dire qu'il est plutôt laid, graphiquement parlant. Vieillot plutôt, et pas seulement parce que le jeu n'est pas en 3D - on a vu et l'on voit encore de beaux jeux en 2D. Non, World Football 98 a décidément un look dépassé. Face aux super-productions qui ne cessent de débarquer sur PC, y compris dans le domaine de la simulation de foot, ce jeu Ubi Soft fait effectivement pâle figure. Paradoxe des paradoxes, c'est pourtant le jeu de foot le plus amusant, prenant et réussi, que j'aie jamais vu sur PC ; le seul qui ne se soit pas fait désinstaller au bout de deux jours et qui traîne encore sur mon disque dur.

Oublier le graphisme



En fait, programmeurs et designers se sont concentrés véritablement sur le plaisir de jeu, le gameplay comme disent les Anglais. Que cela ne leur serve pas d'excuse, World Football 98 aurait tout de même pu être plus réussi, graphiquement parlant, même les menus sont un peu ringards. Mais nous passerons l'éponge, puisqu'en termes de plaisir de jeu, ils ont effectivement réussi leur coup. Ils se prétendaient véritables fans de foot, je commence à vraiment les croire. Enfin un jeu de foot sur PC qui ressemble vraiment à du foot. De plus, World Football est très simple d'utilisation, facile à maîtriser, ce qui est définitivement un bon point, puisque les jeux de foot servent à jouer avec des potes, et pour que les parties soient intéressantes, les potes doivent être capables de rentrer dans le jeu tout de suite, même s'ils ne se sont jamais entraînés auparavant. Sinon, les parties se transforment vite en carton 20-0 absolument inintéressant. Pas de révolution ici, les options classiques des jeux de foot sont bien présentes, rien de plus. On choisit un championnat, parmi une panoplie complète de compétitions européennes, une équipe (parmi 358), et c'est parti. À noter que les menus sont bien pensés : on peut se retrouver balle aux pieds en un minimum de clics (un autre détail qui a lui aussi son importance). L'utilisation d'un joypad est vivement conseillée, avec 3 boutons minimum, ce qui vous permettra d'effectuer tirs, passes, lobbes, tackles, têtes, talonnades, ailes de pigeon et autres retournés plus aisément qu'au clavier. Cela dit, le jeu au clavier ne pose pas de problème, et sera le bienvenu pour jouer à deux. La prise en main est donc simple, mais surtout on s'amuse pour de vrai. Depuis quelque temps, les jeux de foot devenaient plus sophistiqués mais laissaient finalement peu de liberté : les passes atterrissaient forcément dans les pieds du destinataire, par exemple. Ici, on joue vraiment, on contrôle tout, ce qui laisse en fait beaucoup plus de place à la créativité. Les passes sont dosées, et plus ou moins fortes selon qu'on laisse le bouton enfoncé plus ou moins longtemps ; du coup, on peut exécuter des actions vraiment superbes, faire des passes devant le joueur qui reprend la balle en pleine course, ce genre de chose. Franchement, et malgré son look un peu vieillot, World Football 98 offre un football plus réaliste que tout ses collègues en 3D.





▲ *Trois niveaux de zoom différents sont disponibles : un très près, et donc très arcade, un autre très loin plus tactique, et un troisième intermédiaire.*

Seb

+ Très simple à manier.
+ Laisse une grande liberté de jeu.
+ Les actions ressemblent à du foot.
- Le graphisme trop pauvre.
- Les commentaires un peu lourds.

EN DEUX MOTS

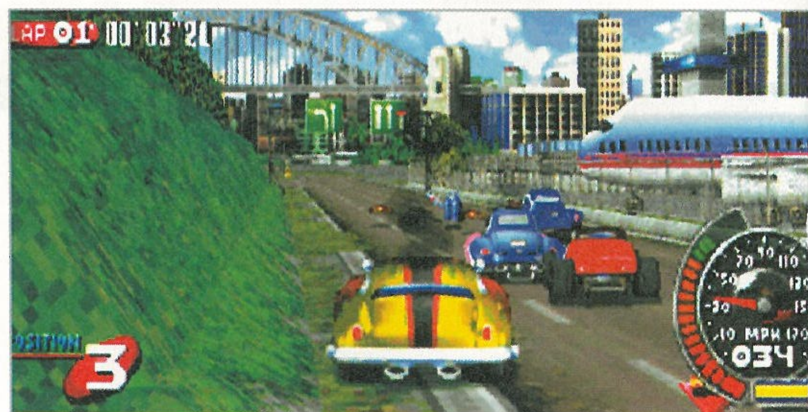
Paradoxalement, c'est bien le jeu de foot le plus dépassé et celui qui s'avère le plus excitant.

TECHN. 62 | DESIGN 58 | INTÉRÊT 80

MS-DOS 7.0 MS-DOS 6.22

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** ■ EDITEUR **TELSTAR**
■ DEVELOPPEUR **QUICKDRAW DEVELOPMENT** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

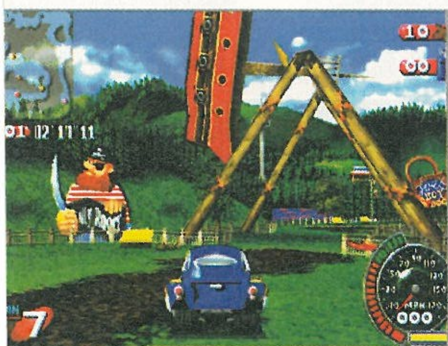
Wreckin Crew est un jeu de course un peu délirant, dans la droite lignée de Street Racer et autre Mario Kart (sur console). Dommage qu'il ne sorte qu'aujourdhui, car cela laisse un arrière-goût de déjà joué.



Wreckin Crew



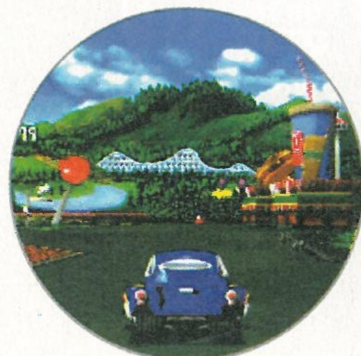
Course de voitures - Tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Le circuit du parc d'attractions est mon préféré.*



▲ *Choisissez votre bagnole parmi les 10 disponibles.*

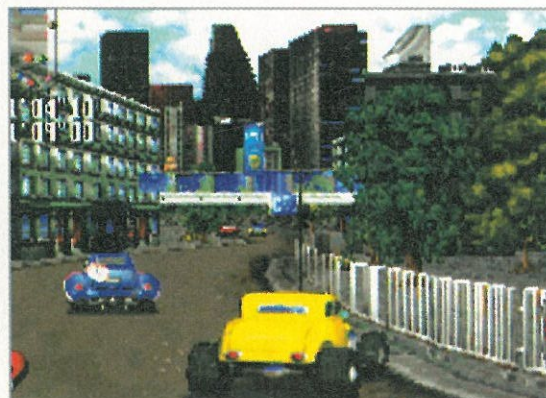


Le principe est simple. Prenez une tripotée de voitures bizarres conduites par des pilotes non moins déjantés, quelques circuits tarabiscotés, des bonus à ramasser, des armes à utiliser, et vous obtenez un Wreckin Crew tout neuf. Quoi ? il faut que je développe ? Bon ok, mais je vous préviens, vous savez déjà tout. Alors voilà, avant de commencer à vous battre comme un chiffonnier, vous devrez choisir la voiture de vos rêves parmi la dizaine proposée. Chacune d'elles possède différentes aptitudes en ce qui concerne la vitesse, l'accélération, la tenue de route et le blindage. De plus, chaque véhicule est doté d'une botte secrète qui vous permettra de nuire aux autres pilotes pendant la course. Ainsi, Bizley, le motard, donne des coups de chaîne ; Doc Nitrous, le chercheur fou, balance du laser à tout va ; et n'oublions pas Kenny L. Ravitz, qui sort l'UZI aussi rapidement qu'un pétard. Vient ensuite la sélection du circuit - 12 au total, en comptant les courses de jour et de nuit. Vous vous baladerez ainsi de New York à Athènes, en passant par un quelconque parc d'attractions ou bien Sydney. Pendant la course, vous récupérerez divers bonus qui vous permettront de réparer les dégâts de votre caisse : vous ferez le plein de munitions, déclencherez un turbo, etc.

Du réchauffé qui manque de punch

Le problème de Wreckin Crew se résume en deux points : le premier concerne le déficit technique du moteur 3D, qui n'est malheureusement pas à la page. Si vous souhaitez avoir une animation fluide sur un 200 MMX, il vous faudra passer en VGA car la haute résolution est vraiment saccadée. Ce n'est certes pas la catastrophe car cela reste jouable, mais au vu des productions actuelles, on est en droit d'être un minimum exigeant. Puisque nous y sommes, parlons de la maniabilité des bagnoles qui ne mérite guère plus d'attention. Prendre un virage correctement relève du défi perpétuel, même après la classique période d'adaptation. Le deuxième point concerne l'originalité du soft, qui n'est en fait qu'une sorte de compilation de toutes les caractéristiques du genre, sans apporter sa part de nouveauté. La technique suivrait, ce ne serait pas vraiment un problème, mais là... Cependant (pour terminer sur une note positive), parlons du graphisme et des circuits qui sont à la fois fouillés et de bonne qualité. Le circuit du parc d'attractions est à ce titre des plus réussis. Le jeu en réseau permettra également aux plus indulgents de s'éclater à huit simultanément, mais en VGA bien sûr.

Fishbone





+ Un graphisme de bonne qualité.
+ Des circuits plutôt bien réalisés.
- Le moteur 3D n'est pas au niveau des productions actuelles.
- Les cartes 3D ne sont pas reconnues.

EN DEUX MOTS

Dommage que Wreckin Crew n'ait pas bénéficié d'un moteur 3D performant, d'une bonne maniabilité et d'un peu plus d'originalité. Par contre, rien à dire du point de vue graphique et complexité des circuits.



TECHN. 70 DESIGN 80 INTÉRET 68

iF-22

Laissez-vous emporter par le sentiment de puissance et d'intense plaisir que procure le pilotage du F-22 Raptor, l'avion de chasse le plus redoutable jamais conçu !











Expérimentez une simulation de vol recréée avec un réalisme époustouflant et un luxe de détail inégalé. Survolez plus de 250 000 miles carrés de terrain créés d'après des données d'élévation réelles et des photographies satellite numérisées.

Faites l'expérience d'un système de campagne dynamique : vous n'effectuez jamais deux fois la même mission.

Installez-vous dans un cockpit actif où tout ce que vous voyez, chaque switch ou bouton, fonctionne réellement.

Vous avez le choix entre un jeu en action instantanée, en mission seule ou en campagne

De multiple niveaux de difficulté, du débutant à l'as

Reconnaissance du modem et du réseau

Déclarez la guerre à vos amis !

DISPONIBLE SUR PC CD-ROM





http://www.ubisoft.fr

http://www.imagicgames.com







Oyez, braves gens ! Les forces des ténèbres se sont réveillées. Westwood a enfin réussi à invoquer son monstre, mais seuls les joueurs débutants apprécieront.

Lands of Lore
Les gardiens de la destinée

Aventure - Grand public - PC CD-Rom





Le Draracle dans toute sa splendeur. Il n'interviendra que pour vous indiquer la route à suivre. ▼

Lands of Lore 2 représente, pour la plupart d'entre nous, des reportages et previews à rallonge se succédant d'une année sur l'autre. Tous les ans, on nous annonçait que c'était la bonne en nous montrant de superbes photos et en nous en mettant plein la vue. Certes, Westwood a su faire durer le suspense avec une sortie toujours repoussée. Le public a été chauffé et réchauffé. On a bavé tant et plus à chaque lecture. L'attente a été longue et dangereuse pour le jeu, les techniques et le goût des joueurs évoluant. Finalement, la sortie est pour ce mois-ci, sans retard possible à ce qu'il paraît.



L'histoire

Gladstone n'en finit pas d'être menacée. Cette fois-ci, le danger s'étend sur toutes les contrées de Lands of Lore. Ceux qui avaient bien connu le premier volume ne seront pas dépaysés par le scénario. Les anciens dieux n'ont pas tous disparu, comme on le pensait. Bélial le malfaisant s'apprête à renaître, réveillé par les manipulations à base d'ancienne magie de Scottia. Lors de sa mise à mort, la cruelle sorcière a légué à son fils innocent les pouvoirs du Masque des ténèbres. Aidé par le Draracle, celui-ci est le seul, presque à l'égal d'un dieu, à pouvoir éliminer Bélial. Mais n'est pas Hercule qui veut.

Un héros avec des problèmes de peau

La transmission de la magie a été parasitée : Luther a bien le cadeau de sa maman, mais brouillé. Il possède en effet le pouvoir de se transformer sans le commander. Luther peut ainsi prendre la forme, sans adjonction d'aucune sorte, de divers monstres de série B. Chaque forme possède ses propres caracté-



La touche Tabulation vous donne le plan. Seule la partie visitée est accessible. ▼



La magie

Vous disposez de sorts que vous avez appris dans plusieurs niveaux, mais aussi de formules de mélanges d'ingrédients vous permettant d'accéder à de nouveaux sorts. Les quatre sorts suivants sont les bases de votre magie.



Vous êtes trop souvent seul, en difficulté ! Pas de problème, une charmante hôtesse vous rejoindra à votre appel, lors de vos combats. Avec beaucoup d'imagination, le diablotin invoqué, entre deux pixels, prendra des formes féminines. Si, si, je vous assure.



Quand vous étiez petit, votre maman laissait la lumière allumée. En grandissant, vous dormez toujours avec la lumière allumée. Ce sort est pour vous : approchez-vous d'une lampe, cliquez dessus et hop, la lumière est ! Ce sort est aussi offensif : à utiliser si vous aimez le poulet grillé.



Le sort classique par excellence, mais toujours nécessaire : l'infirmerie.



Imaginez un prisme. Éclairez-le, et vous observerez une dégradation de la lumière en plusieurs faisceaux concentrés. Son action en découle directement : il grille tout ce vers quoi vous le dirigez.



◀ Tuer des chats pour devenir plus malfaisant que Bélial. Éviter à tout prix de le faire à l'intérieur de leur village, car ils ont des tours de protection.





ristiques. Ainsi le lézard, petit, sur deux pattes, se déplace-t-il très vite au ras du sol. Il supporte très mal les attaques. Le monstre, lui, a un pas pesant, une hauteur considérable, et malgré un caractère agréable, il attire immanquablement les hurlements et les coups. Le morphing s'effectue sans prévenir et sans contrôle. Ne cherchez pas de logique dans la phase des changements, il n'y en a pas. D'une sauvegarde sur l'autre, vous ne retrouvez pas la même forme. Mais tout cela n'est pas du tout pratique ! Les actions sont dépendantes de votre forme. Vous pouvez passer pas mal de temps à attendre la bonne forme pour faire une action déterminée. Mais si l'on s'en tient à l'histoire, c'est tout à fait logique. Évitez de vous approcher de lieux amicaux, si vous êtes un monstre : ils deviendront vite hostiles. Les déplacements des trois espèces se font au rythme qui leur est propre. Leur point commun se situe dans la perspective à la première personne. Bien que lézard, vous continuez à porter votre balluchon avec toutes vos possessions. Les armes sont limitatives : le monstre ou le reptile ne pouvant pas les tenir en main. Par contre, vous pouvez ramasser ce que vous trouvez. Votre trogne est affichée à l'écran. En cliquant dessus, vous accédez à votre inventaire et vos capacités. Une simple flèche vous dirige vers vos sorts. Celui que vous aurez choisi se placera à côté de votre tête. Pour combattre, il suffit de se trouver tout proche de l'ennemi et de cliquer sur le symbole de votre main toujours à proximité de votre tête. L'interface est pratique et configurable, malgré une faible résolution graphique. En plus d'un menu affichant les objets portés, on dispose d'un deuxième menu montrant l'état du personnage, permettant de gérer la magie. Pour lancer un sort, au choix, il faut cliquer sur l'icône le représentant ou bien une touche du clavier. Afin de doser les effets (et surtout d'économiser de l'énergie), on peut choisir avec quelle force le sort sera lancé. La position stratégique dans l'écran du menu de gestion de la magie montre bien que sans sorts, point de salut dans ce jeu. Ces derniers sont assez classiques (projectiles et boucliers divers), mais l'un d'eux m'a quand



▲ Pour changer de sort, il suffit de cliquer sur la flèche ou tout simplement sur son symbole avec le bouton droit de la souris.



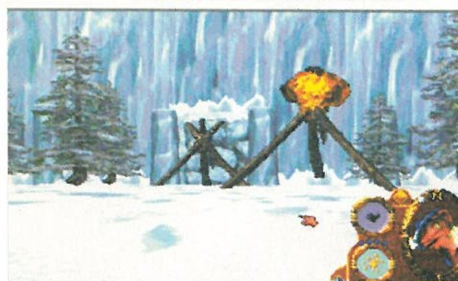
C'est pas moi, c'est ma mère ! Moi, j'ai rien fait. Quoi, je me transforme ? C'est pas juste. Je suis innocent !

Test

Lands of Lore Les gardiens de la destinée



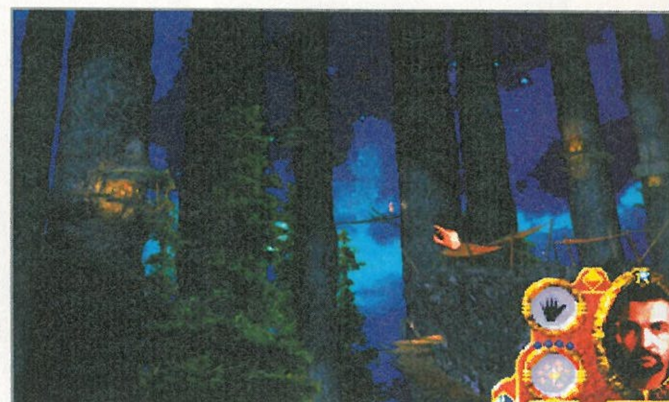
Les paysages sont très diversifiés : jungle, grotte, montagnes possèdent chacun leurs prédateurs.



même bien amusée puisqu'il permet d'invoquer un petit démon armé d'une épée. Très pratique et plutôt réussi.

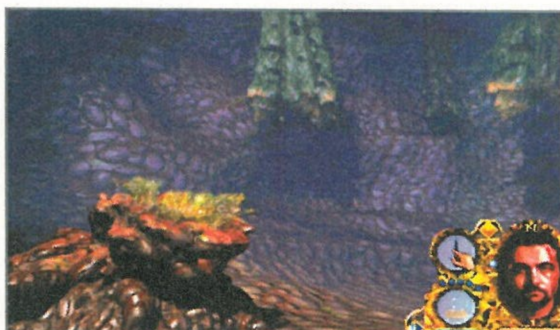
Artistes, cinéma et crustacés

Bien que votre polymorphisme puisse être gênant, le fait de vous retrouver entre bêtes devrait vous rassurer. D'autres races se partagent le monde. Les hulines sont des chats humanoïdes. L'ensemble de leur peuple est joué par des acteurs maquillés. Pour préparer leur rôle, ils ont dû s'épiler soigneusement, car vu la tonsure qu'il leur reste, si ce n'était leur moustache, ils ressembleraient comme deux gouttes d'eau à des êtres humains. C'est l'occasion idéale de parler des moyens choisis pour interpréter les personnages. Quand je pense à ces quatre années passées à me morfondre dans l'attente de ce qui doit être le jeu du siècle, je suis folle de rage. Certes, ils ont eu des problèmes de direction : un an après le début du projet, une des personnes importantes de l'équipe a été remplacée. Mais je crois que ça n'excuse pas la qualité d'incrustation des acteurs dans le décor. Je n'ai jamais rien vu de plus pixellisé. Le premier Phantasmagoria, qui a déjà quelques années derrière lui, est dix fois mieux travaillé. C'est une honte de voir un travail d'une qualité aussi irrégulière. Les chats, pour ne parler que d'eux, donnent l'impression d'avoir été ajoutés à la dernière minute à toute vitesse. Dans le genre raté sans repêchage, on est en plein dedans, il suffit de voir les photos. Les scènes cinématiques, par contre, sont d'un graphisme très travaillé et on ne peut nier leur beauté. Les persos, tant que ce ne sont pas des acteurs, sont réalistes à souhait, ils bougent avec naturel. Leur voix possèdent profondeur, ampleur et vitalité. Le résultat est impressionnant.





Dans le genre raté sans repêchage, nous v'là en plein dedans. Mais, le scénario est là, solide, pour rattraper les maladresses techniques.



Passage secret dans un temple : trésors à foison.

Vivre libre et heureux

Malgré les défaillances techniques émaillant le jeu, l'aventure reste intéressante et jouable. La difficulté est progressive. Le début facile et l'interface simple permettent une bonne prise en main du héros. Les dialogues, bruitages et musique contribuent à rendre l'atmosphère sympathique. Les obstacles à franchir demandent autant de force que d'idées. L'univers de Lands of Lore 2 est extrêmement riche. L'histoire laisse suffisamment de liberté pour qu'on ne se lasse pas d'y jouer. Le joueur n'a pas à subir de déplacements précalculés. Mais cette absence est responsable de la médiocrité des décors. Regorgeant de détails, les contours restent crantés. Les programmeurs ont voulu prêter à leur jeu un gameplay à la Quake, mais leur moteur manque de puissance pour aligner un graphisme de la même qualité. Là où vous voyez des décors réussis, vous ne pouvez pas bouger, juste cliquer pour discuter ou récupérer des objets. Le temps de la réalisation de ce jeu (quatre années, je vous le rappelle) a joué surtout en faveur du scénario. Avec ses sept fins différentes, on peut constater qu'il est bien étoffé. En réalité, il porte à bout de bras l'intérêt de l'aventure.

Le mot de la fin

Apprêtez-vous à être déçu, comme je l'ai été. Lands of Lore 2 a terriblement vieilli. Seul son scénario génial permet au jeu d'échapper à la cata. À noter qu'un patch 3Dfx devrait sortir d'ici un ou deux mois.

Kika



Les monstres

Voici un petit échantillonnage des monstres que vous affronterez. N'escomptez pas les avoir tous à la force de votre épée, vous devrez aussi utiliser la magie.
Toutes les photos des monstres...















Votre petite taille vous permet de vous faufiler dans des caches secrètes. ▼

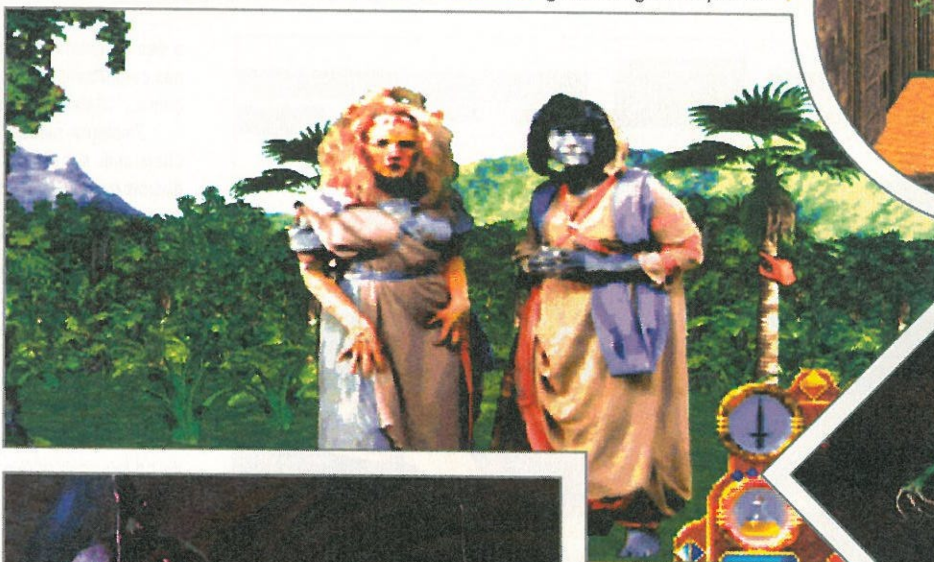


Votre sac à dos a une contenance limitée. Son poids n'influence pas les capacités de votre personnage. ▼





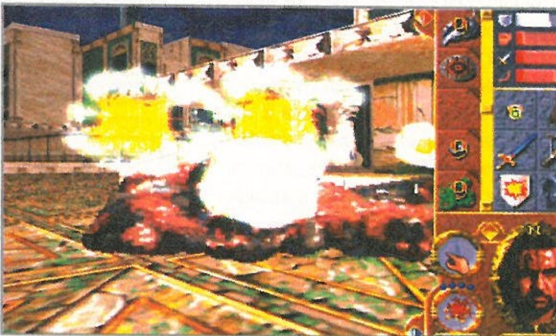
Associés à une mauvaise intégration des acteurs dans le décor, les maquillages, foireux, exacerbent le côté grand Guignol du produit. ▼







▲ *Je n'ai pas pu résister à l'envie de vous montrer la gueule niaise des gardes. Leurs voix sont encore plus réussies.*



Quatre ans de développement ? Un peu juste, non ?

- \+ Une bonne prise en main du personnage
- \+ Un monde riche et une aventure complexe
- \+ La difficulté progressive des obstacles
- \- L'intégration des personnages joués dans l'environnement
- \- La qualité irrégulière du graphisme

EN DEUX MOTS

En quatre ans, les développeurs n'ont pas su faire évoluer LoL 2. Cependant, le scénario est là. L'aventure reste donc tout à fait intéressante.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
65	70	77



■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** ■ ÉDITEUR **SEGA** ■ DÉVELOPPEUR **SEGA**
■ TEXTE **VF** ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **10**

Quand Sega adapte un jeu console au PC, c'est l'histoire en marche.



▲ Admirez l'arrière plan 2D, ce n'est pas 3Dfx mais le patch est prévu.

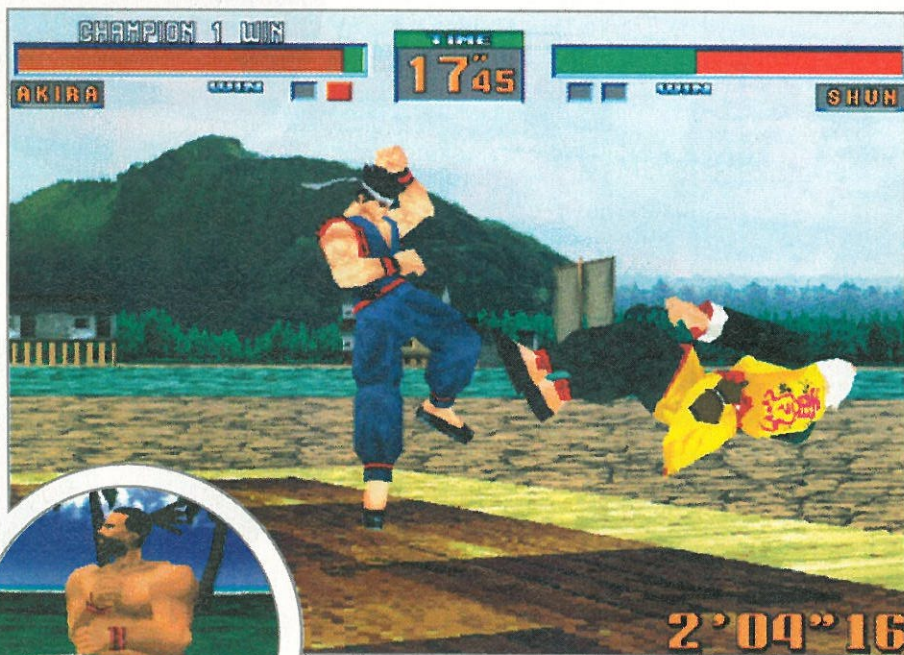


▲ Moi, j'aime faire mal aux femmes, parole d'Arctor.

Virtua Fighter 2



Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Tu vas crever, vieux salaud !



Grand hit de la console, Virtua Fighter 2 débarque sur nos PC. D'autres avant lui, que je ne citerai pas, ont tenté la conversion sans jamais rester de manière mémorable dans nos souvenirs. Mais celui-ci a l'air de tenir la route. Et pour cause...
Bien qu'il ne supporte pas la 3Dfx (mais un patch est prévu), les animations sont particulièrement vives. Adieu ralentis mortels qui tuent le gameplay, ici tout va très vite. Dirigé par clavier, mais acceptant aussi pad ou joystick, le personnage dispose de nombreux coups inspirés des techniques de combat existantes. Chaque adversaire, grâce à des combinaisons de touches, assure des combos redoutables totalement personnelles. Plus de 1 200 coups sont disponibles, soit une centaine de coups par joueur, sans compter le personnage-surprise accessible après deux ou trois victoires éclatantes sur la totalité des ennemis.

Le graphisme ne souffre pas d'une pixellisation excessive, tant que l'on possède une bonne configuration. Il faut noter cependant que la définition graphique s'arrête à 640x480, en offrant une technologie de pointe comme les ombres de Gouraud. Les sons sont limités à des grognements ou des exclamations dans la langue originelle des combattant. Ne vous attendez donc pas à entendre des trucs du genre : "Sale pouffiasse !", etc. On reste dans le soft.

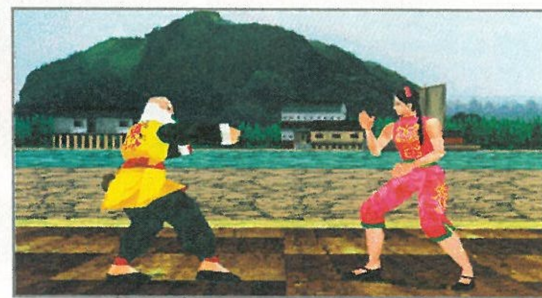
Plusieurs modes sont proposés : vous pouvez affrontez vos chers amis sur réseau ou par Internet, un contre un ou par équipes de trois ou cinq. Une option Learning crée la nouveauté en proposant un mode Expert qui sauvegarde automatiquement les parties réalisées. Jusque-là, rien d'original. Mais l'IA a été développée pour que une fois chargé le fichier sauvé, les combattants puissent évoluer en fonction des coups que vous utilisez. L'apprentissage devient à double sens : chacun apprend les enchaînements favoris de l'autre et y réagit. La durée de vie du produit prend une sacrée rallonge.

L'adaptation au PC marque une réussite de Sega. Le passage s'est effectué remarquablement bien, privilégiant la vivacité des mouvements à la richesse graphique. Les nouveautés apportées font de ce jeu un véritable produit PC et non une pâle imitation de son consort sur console.

Kika



▲ Petit coup d'œil sur tous les adversaires



+ Beau graphiquement.
+ Bouge bien.
- Une IA spécialement développée pour nous.
- Pas de décors 3D.

EN DEUX MOTS

Venu de la console, l'adaptation de ce jeu sur PC marque une révolution dans le passage de l'un à l'autre en créant un produit vraiment PC.



CHARON K'LHANNA PRA'MIN

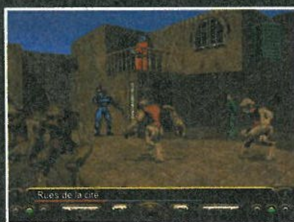
PER
ASS

LE POINT
DE RENCONTRE ENTRE
LA RÉALITÉ ET LE NÉANT



CD ROM









ARCHON ROCHAN DAH'MON TARG

RFECT
SASSIN

PRÉSENTÉ PAR GROLIER INTERACTIVE



"L'ENVIRONNEMENT EN 3D EST BIEN RÉUSSI"
PC TEAM

"UN JEU D'AVENTURE TOUT À LA FOIS RICHE ET TRÉPIDANT"
GEN 4

"UN SCÉNARIO DIGNE DES MEILLEURS FILMS DE SCIENCE FICTION"
CD-ROM MAGAZINE

GROLIER INTERACTIVE PRÉSENTE PERFECT ASSASSIN. UNE PRODUCTION VERITAS
CRÉÉE PAR KEV WALKER ET DÉVELOPPÉE PAR SYNTHETIC DIMENSIONS
AVEC CHARON DANS LE RÔLE DE PERFECT ASSASSIN.

GROLIER INTERACTIVE



Au chef indien, n'hésitez pas à raconter les histoires de fesses de l'abbé catholique. On en apprend tous les jours...



Enlèvements, empoisonnements, emprisonnements... Ils sont sponsorisés par Spielberg, ou quoi ?

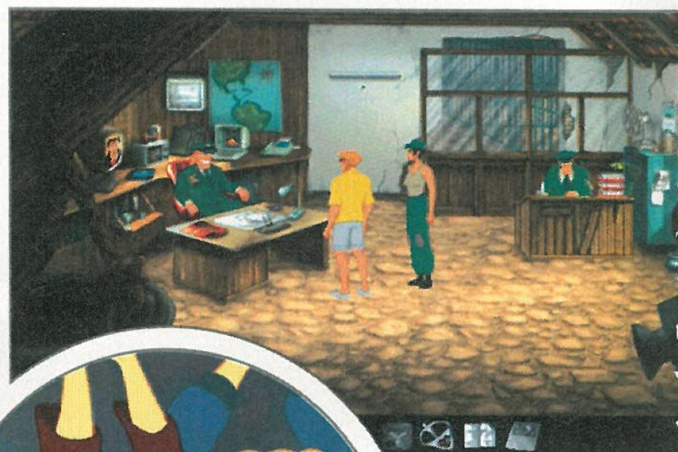


Les Boucliers de Quetzalcoatl

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

Quetzacoatl fait partie de l'imaginaire maya. Ce dieu, bon et juste, régna sur ses fidèles sujets jusqu'à la trahison des siens, trop avides de pouvoir. Tezcatlipoca le vainquit par ruse et le remplaça dans les temples. Mais ce nouveau dieu de la mort réclama, pour la glorification de sa puissance, plusieurs sacrifices humains journaliers. Très vite, la terreur se répandit parmi le peuple pacifique. Quatre prêtres s'unirent - comme les moins nombreux mais plus connus trois mousquetaires - et décidèrent de le combattre. Ils construisirent une immense pyramide avec en son centre un miroir en obsidienne. Usant de flatteries fausses et excessives, ils réussirent à mener Tezcatlipoca au centre du miroir et à l'emprisonner. Trois pierres noires devaient le piéger à tout jamais. Mais le pillage effectué par les conquistadores éparpillèrent ces précieuses pierres. La légende veut que, lors d'une éclipse totale, le terrible dieu revienne à la vie grâce à un sacrifice humain. Les auteurs du scénario de ces Boucliers de Quetzalcoatl se sont donc inspirés de cette légende.

Nico, la jeune journaliste rencontrée déjà dans "Les chevaliers de Baphomet", aidée par son ami américain Georges, est sur la piste d'un traficant de drogues, Karzac. Ce dernier semble plus intéressé par Tezcatlipoca : mégalomane richissime, il souhaite éveiller le dieu pour se servir de sa puissance en le maîtrisant avec les pierres. L'épreuve de force débute par le kidnapping de Nico : celle-ci pique une des pierres noires à Karzac, qui va évidemment essayer de s'en emparer.





Votre mission : découper les photos et reproduire l'histoire fumeuse de dieux tout autant fumeux pour sauver le monde. Attention, cette fumée s'effacera dans trente secondes.



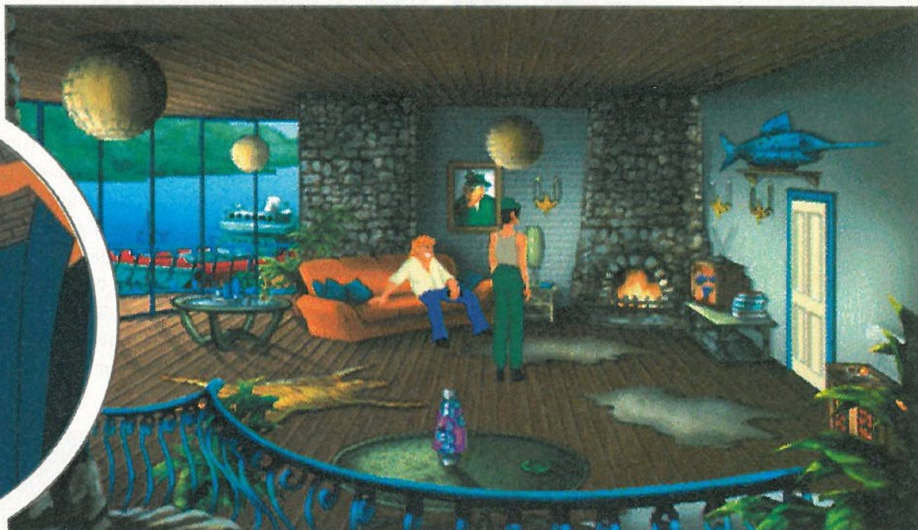
Dans la prison, tu te feras belle, ou beau, pour les yeux du général de pacotille. Puis, subrepticement, tu regarderas la carte roulée.



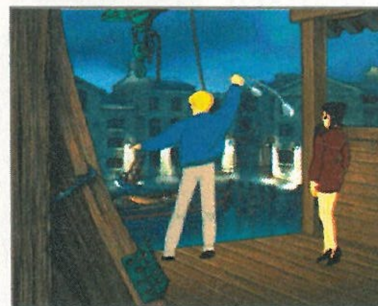
▲ Avec du papier et des étincelles, tu allumeras un feu pour jouer au débroussailleur.

Pour parvenir à libérer sa bien-aimée, Georges doit jouer des méninges et de la langue.





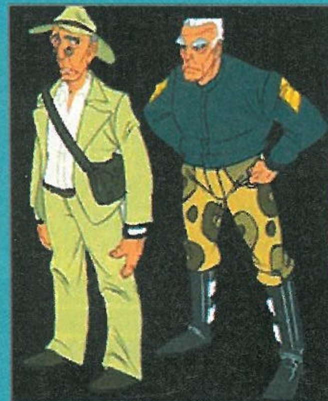
▲ On résistera sagement à la montée de pression lors du film de fesses. Pour les précoces, pensez à vous munir de mouchoirs en papier.



Les personnages principaux



Bonjour, enchantée de vous présenter Georges et Nico. Nico est journaliste d'investigation. Son métier l'a déjà amenée à prendre d'énormes risques. Son ami et admirateur, Georges, l'a sorti du pétrin dans lequel elle s'était mise dans Les Chevaliers de Baphomet.



Le professeur Oubier est un archéologue renommé. Il est soupçonné d'avoir tué sa femme. L'étrange personnage semble mouillé dans des magouilles pas très catholiques. Karzac est un richissime individu soupçonné de vivre du trafic de drogues. Nico se met sur sa piste.

Chasse aux vers de nez

L'aventure commence donc sur les chapeaux de roues. Georges est la seule personne qui puisse venir en aide à Nico. Pour parvenir à la trouver et la libérer, il doit jouer des méninges et de la langue. L'histoire nécessite de résoudre pas mal d'énigmes. Toutes les situations dans lesquelles vous plongez vous imposent de discuter avec les personnages rencontrés afin de leur soutirer le maximum d'informations. Il faudra aussi vous montrer débrouillard pour démêler les combinaisons d'objets et les actions à accomplir et qui vous font évoluer. Les développeurs ont voulu des énigmes difficiles, mais que les joueurs puissent aisément surmonter. Ils y ont parfaitement réussi.

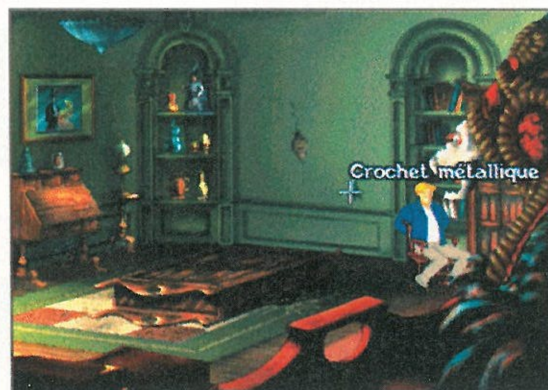
Simplicité classieuse

L'interface simple se rapproche du classique pointer/cliquer. Il vous suffit en effet de cliquer sur les objets divers qui vous intéressent pour voir une croix apparaître si vous pouvez les utiliser, ou une main si vous pouvez les prendre. Le jeu se conduit donc à la souris sans aucune complexité. L'inventaire apparaît en bas de l'écran quand vous faites glisser la souris dessus. Vers le haut, vous accédez au menu principal offrant la configuration des options et les sauvegardes (jusqu'à 100). Le graphisme joue lui aussi de la simplicité dans la qualité. Jusqu'à 16 niveaux de transparence sont travaillés, pour donner de la texture aux matériaux translucides tout en conservant une vue relativement amoindrie du joueur. Ainsi la fumée glissera-t-elle sur Georges en l'altérant de manière réaliste. La finition des personnages a été particulièrement soignée, grâce à l'application d'un antialiasing performant. Leurs mouvements ne sont pas pré-calculés, cependant l'interaction avec le décor est tout de même limité aux actions nécessaires à leur enquête.

Les séquences animées s'approchent des meilleurs dessins animés connus. La fluidité y est de mise, autant que dans le déplacement des personnages.



▲ Non, mon amour, je n'essaie pas de t'empoisonner, j'essaie juste de te soigner. Pourquoi tant de méfiance ?



■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** ■ EDITEUR **VIRGIN INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **REVOLUTION SOFTWARE ÉTATS-UNIS** ■ TEXTES ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Les Boucliers de Quetzalcoatl



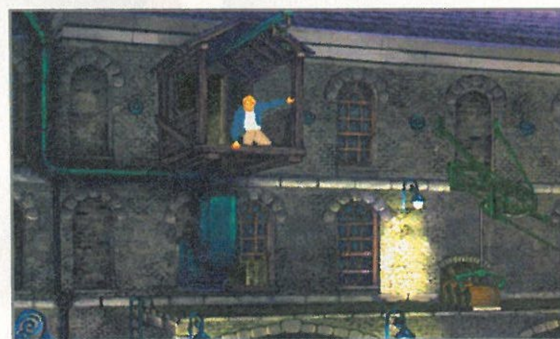
La pêche dramatique

Le scénario vous fait naviguer entre la vieille Europe et la plus ancienne Amérique du Sud. Mais "voyage" ne signifie pas toujours "enthousiasme". Certes, l'intrigue est bien tenue. Les multiples intervenants aux caractéristiques caricaturales l'animent avec humour. La musique et les dialogues participent à la bonne humeur. Les situations dramatiques sont bien présentes : enlèvement, emprisonnement, empoisonnement, em... Mais l'absence de risques est indéniable : pas de minutage serré pour nous faire presser, pas de vrai danger de mort. L'histoire, malgré la méchanceté des affreux et le danger qu'ils représentent, conserve une ambiance bon enfant. Tout est beau, joli, et tout le monde est gentil. Le changement de héros que vous subissez quand Nico et Georges sont séparés, n'amène rien de plus à l'intrigue. Aucune spécificité féminine ou masculine ne la cautionne. On reste dans un scénario tranquillement linéaire, à l'allure politiquement correcte.
L'aventure est certes agréable, mais on peut lui reprocher son manque de difficulté. Les joueurs amateurs s'y retrouveront sans aucun doute. Ceux qui recherchent davantage l'épreuve de force qu'un moment de loisir resteront sur leur faim.

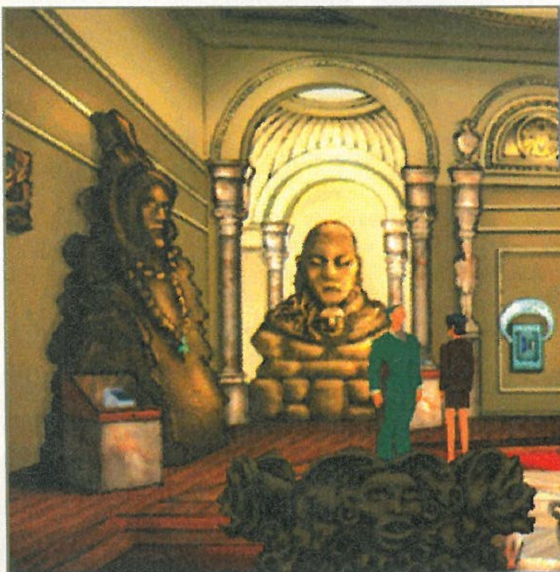
Kika



Jusqu'à 16 niveaux de transparence sont travaillés pour rendre la texture des matériaux translucide.

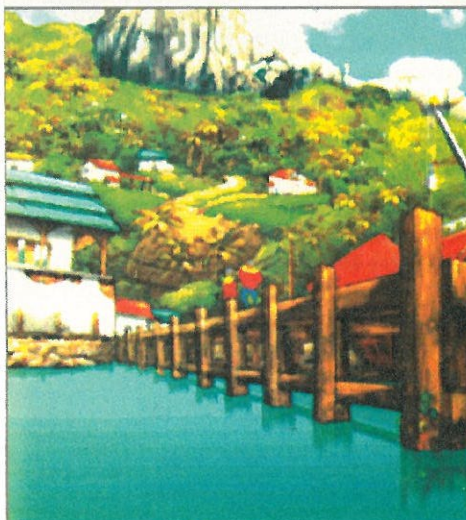


▲ Sur les docks de Marseille, tu ne feras pas le trottoir car la grève est prévue pour un bon mois.



◀ Dans le musée britannique, tu penseras à cracher par terre sans te faire prendre par le gardien.









+ Les énigmes, sans être faciles, ne bloquent pas le joueur pendant deux jours.
+ Les décors lumineux.
+ Les effets de transparence.
- L'intrigue reste linéaire, malgré le changement de perso.

EN DEUX MOTS

L'aventure reprend les éléments à succès des Chevaliers de Baphomet, en améliorant la technique graphique. Le scénario est équilibré, il manque tout de même le grand frisson.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	80	88

Déjà maître des airs...





COMANCHE 3®

ACTUELLEMENT DISPONIBLE
EN VERSION FRANCAISE INTEGRALE
Joystick : Design : 90%, Interêt : 88%, Technique : 85%
"LE must du moment en matière d'hélico, definitivement"
Gen 4 : ****
PC Team : 95%

...envahissez le territoire





ARMORED FIST 2® M1A2 ABRAMS

Cet appareil est reconnu comme le char le plus rapide et le plus offensif du monde entier.
Prenez les commandes d'un des quatre occupants du nouveau M1A2 Abrams de l'US Army, développez une stratégie d'assaut et décrochez la victoire sur les chars ennemis.

- Réalisme des paysages et des modèles de pilotage en 3D temps réels
- Excellente manoeuvrabilité, facile prise en main
- Contrôlez jusqu'à 32 chars amis au sein d'une même mission
- Option multijoueur via Internet ou réseau : jusqu'à 8 missions coopératives ou en combat opposé

BIENTôT DISPONIBLE

http//www.ubisoft.fr





THE ART OF WAR™





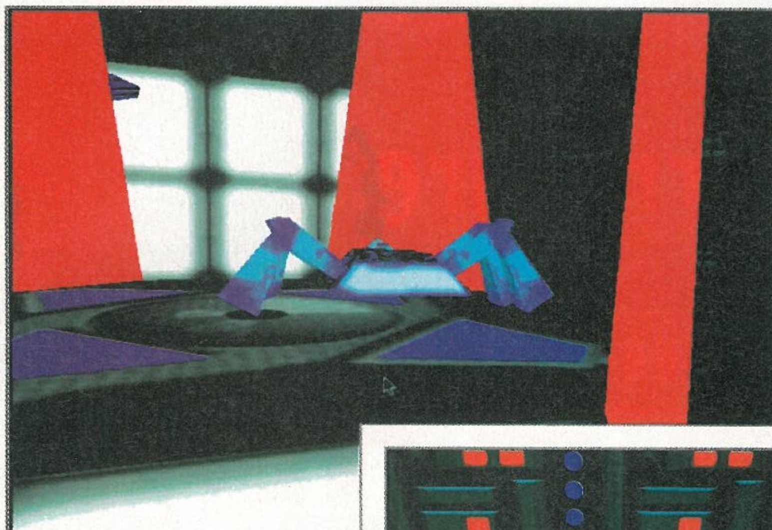
Test bref

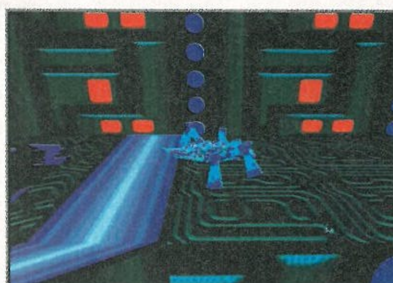
Comme tous les mois, nous nous retrouvons avec une petite série de logiciels plus ou moins intéressants, d'autres qui sont complètement inintéressants, voire irrésistiblement comiques... Bref, voici les brefs !

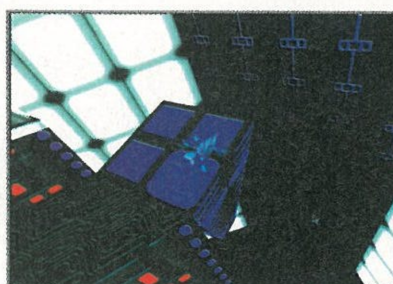
Galapagos

75 TECH. | 67 DESIGN | 58 INTÉRET

Réflexion/plates-formes-Zorglubs du nord - PC CD-Rom







Galapagos fait partie de ces jeux qui nous posent des cas de conscience, à nous les testeurs. Au départ, il s'agit d'un jeu mélangeant la plate-forme et la réflexion, le tout basé sur une intelligence artificielle apparemment puissante (le NERM). En gros vous devez aider Mendel, une cyber-araignée, à s'enfuir d'une sorte de geôle cyber-fasciste. Mais Mendel est une cyber-entité indépendante qui se dirige toute seule, et votre rôle consiste donc simplement à influencer son libre arbitre. Par quelques clics frénétiques, vous effectuerez de légers changements de direction, des sauts, déclencherez des interrupteurs, et ce, afin de déjouer les nombreux pièges tendus sur votre chemin. Plus Mendel vieillira et plus elle apprendra, tirant leçons de ses erreurs de jeunesse. Ainsi, évitera-t-elle les obstacles toute seule, ne tombera plus dans le vide bêtement, etc. Le tout est présenté en 3D et bouge dans tous les sens (plutôt bien, d'ailleurs), et ce grâce à des mouvements de caméra automatiques. Malheureusement, j'ai eu beau chercher, jouer, essayer de rentrer le jeu, je me suis ennuyé grave. Désolé. On passe son temps à cliquer sur des interrupteurs, à faire sauter Mendel, à crever et à recommencer à la dernière sauvegarde (située à des endroits précis), on s'énerve, on se fait suer, et voilà. En plus, le graphisme n'est même pas beau, ce qui n'arrange pas nos affaires. Le problème de conscience est donc le suivant : le boulot effectué sur l'intelligence artificielle est plus que respectable (ce qui mériterait une bonne note), mais le jeu est intrinsèquement ennuyeux à mourir (d'où la mauvaise note). Alors, qu'est-ce que je dis, moi ? Ok, Galapagos est un faux jeu, et de ce fait il n'a pas sa place dans votre logithèque. Hein ? une merde ? meuhhh non, un cas de conscience juste.

Fishbone

CONFIG. MIN. **PENTIUM 90 16 MO RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **ANARK**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1**

Need For Speed 2 SE

85 TECH. | 86 DESIGN | 74 INTÉRET

Course-Tous joueurs - PC CD-Rom





Quelques mois après le décevant Need For Speed 2, voici qu'à l'instar du premier volume, une "special edition" vient tenter de sauver ce qui peut l'être. Principale nouveauté, et pas la plus inutile, l'utilisation de la 3Dfx pour apporter un second souffle au moteur 3D déficient. Bonne nouvelle, car l'animation et le graphisme deviennent respectivement rapide et beau. Finesse, détails et sobriété résument les circuits, bien que ces derniers soient cependant de qualité inégale. D'ailleurs, deux nouveaux tracés viennent s'ajouter aux anciens, ce qui porte le nombre total de ces derniers à huit. La météo fait également son apparition, puisque vous roulerez aussi bien sous la pluis que sous la neige. Mais changer le plumage ne suffit malheureusement pas à changer le ramage, et malgré l'évidente amélioration esthétique et technique apportée, il n'en reste pas moins que ce jeu de voitures reste moyen. L'excellente sensation de pilotage que l'on avait connu avec Need For Speed 1 n'est toujours pas revenue, et on a plus l'impression de contrôler un quelconque bloc de pierre qu'une voiture de sport. De ce fait, NFS2 SE tombe définitivement dans le camp des jeux d'arcade, comme le prouvent la gestion hasardeuse des collisions, les bas côtés le plus souvent inacessibles et l'irréalisme des réactions de votre caisse. En fait, le top aurait été de sortir un patch 3Dfx pour NFS1, cela aurait fait de nombreux heureux. Mais bon, faut pas rêver.

Fishbone

CONFIGURATION MINIMUM
PENTIUM 133 16 MO RAM CD-ROM X4
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **ELECTRONIC ARTS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

7th Legion

60 TECH. | 80 DESIGN | 60 INTÉRET

Stratégie temps réel - Tous joueurs - PC CD-Rom







Ca partait d'une bonne idée : ajouter à un jeu de stratégie/temps réel à la Command & Conquer, des "cartes de pouvoir", un peu comme dans Magic the Gathering. Mais on tombe très vite dans l'anecdotique. Les pouvoirs de ces cartes sont complètement disproportionnés. Il suffit de piocher la bonne pour raser une base ennemie. Autre bonne idée : ajouter des unités cybernétiques à la Mechwarrior. Qui plus est, c'est très beau. Mais tout cela est gâché par une interface lourde qui ne nous épargne pas les tâches répétitives. On ne peut pas construire des unités à la chaîne. Pas de "way points". La dimension stratégique est gâchée par la présence de caisses à récupérer qui rapportent des bonus, des pouvoirs et qui transforment le jeu en chasse aux œufs de Pâques. Les unités sont stupides et marchent sur leurs propres mines. Le pire de tout, c'est que 7th Legion nous arrive, alors que dans ce même numéro, nous testons Total Annihilation et Dark Reign... la comparaison est douloureuse.

monsieur pomme de terre

CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133**
ÉDITEUR **MICROPOSE**
DÉVELOPPEUR **VISION USA**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 6**

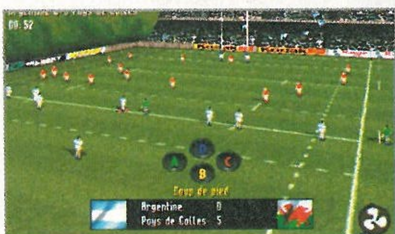
Jonah Lomu Rugby

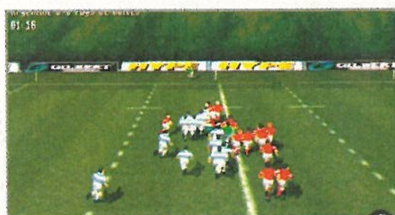
Sport - Tous joueurs - PC CD-Rom

62	63	71
TECH.	DESIGN	INTÉRET

On n'en voit pas souvent, des jeux de rugby sur PC. Celui-ci n'a par conséquent aucune raison de craindre la concurrence. S'il se contentait d'offrir un seul et unique match à rejouer éternellement, les fans du ballon ovale s'y laisseraient prendre, faute de choix . Malgré ce succès d'ores et déjà quasi garanti, le jeu présente plusieurs qualités. Richesses et efficacité sont les maîtres mots de ce produit. Pas moins de trente équipes sont proposées, de l'Afrique du Sud aux inévitables All Black. Vous pouvez tester vos talents sur cinq types de parties différentes (Match amical, Tournoi des cinq nations, etc.) Les matchs historiques, grands classiques des aficionados, sont jouables dans l'équipe préférée. Mais prendre les All Black ou (soyons chauvins) le Quinze de France n'assure pas la victoire. À vous de jouer du clavier ou du pad pour transformer vos essais. Une aide pratique guide vos premiers pas. Si la possibilité de faire un tir ou une mêlée se présente, le pad devient visible à l'écran avec la correspondance boutons-actions.
Le graphisme est de bonne qualité, les rugbymen sont en 3D et leurs déplacements fluides. Il ne manque que les tâches de sang sur la pelouse lors des mêlées. Les commentaires des journalistes soutiennent l'ambiance houleuse du stade. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter. Le jeu devient alors un vrai régal.

Kika.







CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 120
ÉDITEUR CODEMASTER
DÉVELOPPEUR RAGE SOFTWARE PLC
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Virus

Action/stratégie - Tous joueurs - PC CD-Rom

75	60	65
TECH.	DESIGN	INTÉRET

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le sujet de Virus est original. Figurez-vous que vous allez enfin pouvoir visiter les méandres de votre ordinateur, et ce sans même avoir besoin d'ouvrir votre grande tour. L'histoire est simple, vous devez simplement rechercher et détruire les centaines de virus qu'Henri vous a foutus sur votre disque dur, en téléchargeant ses images de pingouins. Lors de l'installation, le soft crée une copie de votre FAT, et se servira de celle-ci pour créer l'univers dans lequel vous chasserez l'intrus. Ainsi, les pièces représentant un fichier image (bmp) auront les murs tapissés de ce dernier, principe également valable pour les fichiers wav. À première vue, l'aspect Doom-like du soft pourrait faire penser qu'il s'agit d'un jeu d'arcade un peu simplet. Mais que nenni, car en plus des phases d'action se cache un jeu de stratégie qui vous fera construire moult usines et bâtiments de protection, utiliser divers appareils, etc. Ainsi le Collector recueille-t-il les kilobytes de vos fichiers (l'énergie), l'Antivirus est armé pour détruire les virus, et le Converter restaure les fichiers infectés. De temps à autre, il ne sera pas impossible que votre clavier ou votre souris soient réellement bloqués, suivant la progression de l'ennemi. Le problème, c'est que malgré toutes ces bonnes idées, Virus n'est pas prenant plus de cinq minutes. Malgré une réalisation correcte (la 3D bouge plutôt bien), les décors moches et répétitifs s'associent à un manque d'ergonomie et à un aspect stratégique lourdingue. À vouloir mélanger les genres qui marchent, Kidnum n'a malheureusement réussi qu'à faire du médiocre et à gâcher une bonne idée.

Fishbone





CONFIG. MINIM. PENTIUM 100 16 MO RAM
ÉDITEUR TELSTAR
DÉV. KIDNUM MULTIMÉDIA ISRAEL
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1

The Tones Rebellion

Stratégie temps réel - Tout public - PC CD-Rom



Musique baroque et bizarre, concept de jeu de stratégie temps réel original, esthétique nouvelle et dépouillée, un peu surréaliste et histoire mystique, The Tones Rebellion a tout pour attiser la curiosité. Mais, comme par une décevante magie, dès que le voile du mystère se lève, tout l'intérêt disparaît. Seul reste un jeu répétitif, mou, sans inspiration ludique. En solo, le jeu se résume à une quête de relique qui tourne en rond. En réseau, la présence d'un ennemi commun fait traîner les parties. Un bel écrin. Et, dedans, du toc.

monsieur pomme de terre

60	80	60
TECH.	DESIGN	INTÉRET

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100
ÉDITEUR ECUDIS
DÉVELOPPEUR THQ
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

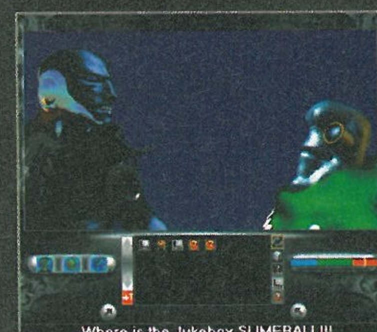
Perfect Assassin

Aventure-Action - Joueurs - PC CD-Rom

Quel dommage. Dire que le point de départ de ce jeu très moyen est issu d'idées et de dessins de Kev Walker, anglais génial qui a longtemps bossé pour 2000AD (Rogue Trooper, Judge Dredd,...). L'idée du Perfect Assassin vient donc de lui ; on aurait pu, du coup, attendre mieux. Surtout du point de vue graphique, ici très pauvre, ultra-pixellisé, et aux couleurs douteuses. L'aventure en elle-même est monotone, et se limite à une simple quête d'objets lourdingues.
Le moteur 3D n'est même pas réussi, et ne rattrape rien, les personnages passant allégrement à travers les objets ou se passe-muraillant les uns les autres.

Seb

42	55	48
TECH.	DESIGN	INTÉRET





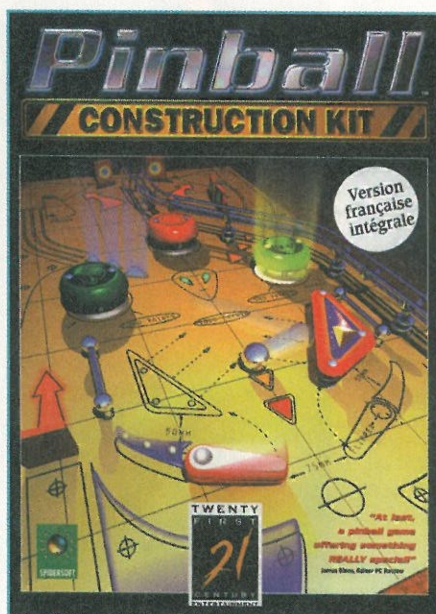
CONFIG. MINI. 486DX2 66 MHZ 8MO RAM
ÉDITEUR GROLIER INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SYNTHETIC DIMENSIONS
TEXTES EN FRANÇAIS ET VOIX EN EXTRATERRESTRE
NBRE DE JOUEURS 1

BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

PAR MATHILDE REMY

Petite colle à trois sous : en quoi consiste la sortie d'un jeu budget, d'après vous ? Reprendre le jeu et le mettre dans une nouvelle boîte ? Allez, ça serait trop simple ! Les distributeurs font un réel effort sur ces titres. Rien qu'au niveau packaging, déjà, c'est sympa de voir un début d'unité dans notre ludothèque. Ça change de la pagaille habituelle des tailles, des formes et des couleurs de nos boîtes de jeux. Et ça demande un peu de travail, évidemment, de créer ces nouvelles boîtes avec les manuels assortis. Idem pour le CD : les éditeurs en profitent pour rajouter tous les patches qui vont bien.
Parfois même, quand il s'agit d'un ancien jeu DOS, ils lui intègrent un exécutable permettant de le lancer depuis Windows 95. Ils y ont tout intérêt, remarquez : par leur prix, ces jeux attirent beaucoup de joueurs occasionnels ou (ou inclusif) récents. Des joueurs non rompus aux joies de l'autoexec.bat et du config.sys, quoi. De toute façon, si les développeurs ne peuvent, par malchance - et pour des raisons techniques indépendantes de leur volonté -, opter pour cette solution, il ne leur reste plus qu'à se taper une trentaine de pages de description pas à pas de la procédure d'installation, de configuration et de lancement du jeu sous DOS. Une vraie partie de plaisir ! Mais bon, c'est aussi une façon de toucher le vrai grand public, sans le prendre pour un con, non ?



PINBALL CONSTRUCTION KIT

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F

Ne cherchez pas celui-ci dans un précédent numéro de Joystick : on ne l'a jamais testé. Pourquoi ? Mystère et boule de gomme. Sans doute un cafouillage de l'éditeur... Pourtant, il aurait mérité de l'être. Mais allons, ce n'est pas moi, petite nouvelle d'à peine un an et demi, qui vais réinventer une histoire écrite par des dinosaures tels que Moulinex et Lord Casque Noir. (Hum, je sens un petit reste de sève qui remonte lentement jusqu'aux doigts noueux de mon dinosaure préféré...) Allez zou, on oublie l'histoire passée et on se tourne vers l'histoire future. Celle qui s'écrit maintenant. Le présent, quoi. Reprenons donc : Pinball Construction Kit est un excellent titre de 21st Century qui permet de construire son propre plateau de flipper à partir de huit modèles proposés et d'une tonne de bumpers et d'éléments divers (graphiques, comme sonores). Bref, vous pouvez tout faire : décorer les modèles de plateaux, importer vos propres modèles (version shareware de Paint Shop Pro fournie sur le CD), créer vos sons, mettre vos bumpers où bon vous semble... Ah non. Pas tout à fait : on est restreint à une aire "conseillée". Mais c'est la seule limitation. Euh... Pour être plus exacte, il y a une seconde limitation : on met un bout de temps avant de pondre un plateau vraiment jouable. Mais c'est un peu le piquant du jeu, non ?

HEXEN

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F

Presque deux ans se sont écoulés depuis la sortie de la suite magique de Heretic. Magique est bien le terme, puisque Hexen vous plonge en pleine ambiance heroic-fantasy, avec force options, armes et streums assortis. Les intérêts du jeu sont toujours multiples, mais plutôt pour des petites config. Eh non, je ne vais pas les passer en revue : tout ceci a déjà été fait - et très bien fait - dans le n° 65 de Joystick (novembre 1995), Page 63, pour le cas où vous voudriez comparer avec le test de Hexen 2 de ce numéro...





GABRIEL KNIGHT 2, THE BEAST WITHIN

GAMME SIERRA ORIGINALS DE SIERRA-ON-LINE, 129 F (6 CD)

Début 1996, souvenez-vous en, la grande question des pronostiqueurs du monde PC était : le futur du jeu vidéo est-il plutôt côté vidéo ou plutôt côté 3D ? Aujourd'hui, la question ne se pose plus vraiment (doux euphémisme), mais à l'époque de Gabriel Knight 2 et de Phantasmagoria - qui, soit dit en passant, sort aussi ce mois-ci en gamme budget - la vidéo avait des arguments en sa faveur. (Je ne pensais pas à Phantasmagoria.) Bref, malgré une facture un tantinet démodée, Gabriel Knight 2 reste encore une excellente aventure, à la difficulté très bien dosée (Megastar en février 1996).

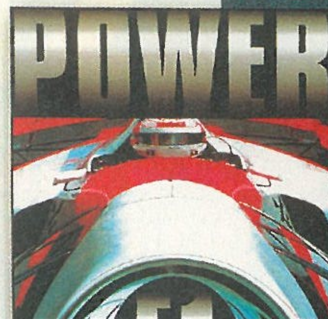


POWER F1

GAMME KIXX D'EIDOS, 99 F

Lors de sa sortie, en janvier dernier, Seb avait parlé d'une «alternative intéressante à GP2». Et en effet, dans le genre Arcade qui permet de prendre du plaisir dès les premiers tours de circuit, Power F1 est un chouette produit, avec de beaux circuits tout comme les vrais et la possibilité de se mesurer pour de rire aux vrais pilotes de F1. On peut même se fritter en réseau, puisque le patch qui manquait à la version première a été rajouté pour la sortie en gamme Kixx. Petite remarque complémentaire : à l'époque, pas si reculée d'ailleurs quand on y pense, le jeu était assez gourmand : Pentium 150 pour être fluide en S-VGA.





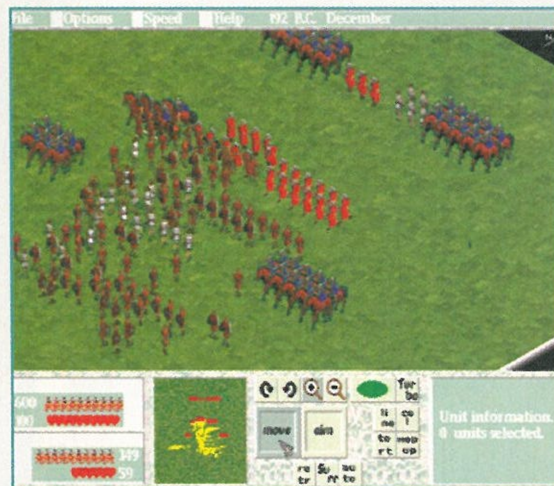




DEATH RALLY

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F

Voilà exactement le genre de petit jeu sans prétention que tout le monde adore, surtout en réseau. Pas bien bô, pas très original, puisque c'est le concept de MicroMachines, lui-même repris de SuperSprint, mais tellement jouissif et bourré de détails marrants, comme les éléments de décors en 3D qui semblent nous sauter au visage. Le prix était déjà tout petit, lors de sa sortie en décembre dernier : 149 francs. Bon ben voilà : aujourd'hui, il a perdu 50 francs, mais rien de son fun.

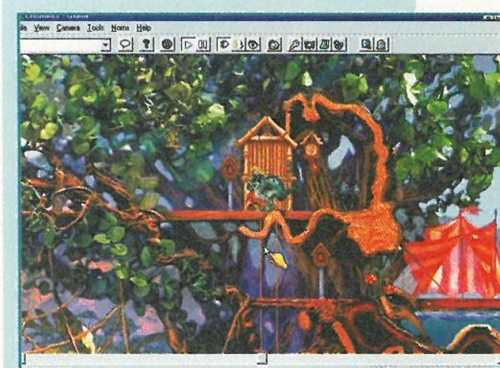


CAESAR II

GAMME SIERRA ORIGINALS DE SIERRA-ON-LINE, 99 F

Malgré son grand âge (deux ans, pfff, quel vioc !), Caesar II a su rester une référence en gestion de ressources. À sa sortie, on avait été un peu méchant avec lui : on lui reprochait sa trop grande ressemblance avec le premier du nom. Mais maintenant, de l'eau a coulé sous les ponts. Le numéro 1 est introuvable. Alors, quand le 2 sort à moins de 100 F, on est tout content. Et on se lance gaiement dans la gestion d'une petite province d'Italie avide d'expansionnisme. Tout en S-VGA, et tout et tout.





CREATURES

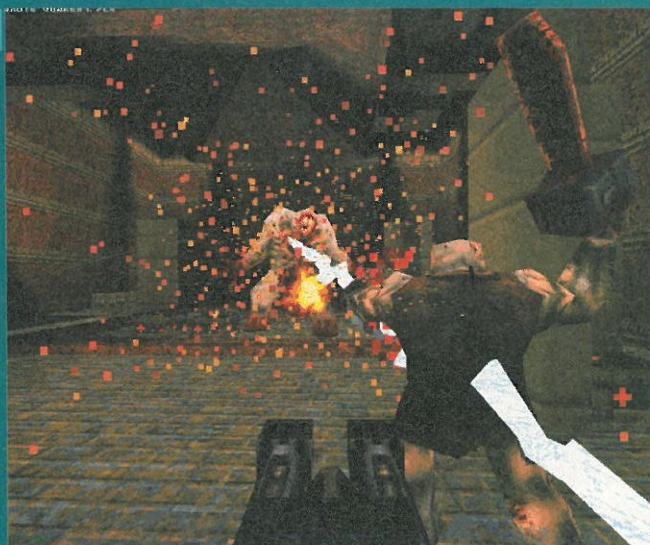
GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F

À sa sortie, il y a juste un an, Creatures avait fait sensation, nous laissant entr'apercevoir les possibilités des futures IA à base de réseaux neuronaux. Si vous l'avez lu, vous ne pouvez pas avoir oublié le test génial de monsieur pomme de terre, qui avait tellement su nous émouvoir avec ses tendres préoccupations à l'égard des petits Norns dont il couvait la croissance et stimulait les progrès. Dans ce test, outre le caractère palpitant d'une telle aventure, nous avons appris : 1. Que Bob Arctor était une crevure. Là, rien de changé, heureusement. 2. Que l'interface était ratée. Là, rien de changé, malheureusement. Mais rien d'insurmontable non plus : si une pomme de terre y est arrivée... 3. Que la même interface était lourde. Là, si votre configuration s'est améliorée, ça peut tout changer. Traduction : si votre PC ressemble d'assez près à un Pentium 150 avec 24 Mo de RAM, c'est tout bon. Si vous n'avez pas su saisir votre chance quand le magazine M6 Multimédia a proposé Creatures pour 79 francs il y a quelques mois, ne refaites pas la même erreur.

QUAKE

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE, 99 F

Il y a un an, sortait Quake. Un an déjà ? Eh oui ! On croirait que c'était hier, non ? Il faut dire que depuis sa sortie, il avait su faire parler de lui, le bougre. De la lutte Intel/Cyrix, avec le Quake benchmark, à la guerre des technologies 3D, avec notamment sa version OpenGL, en passant par l'essor du jeu en réseau, il a été présent sur tous les fronts. Plus qu'un jeu, Quake s'est affirmé en tant que vraie plate-forme de développement. Et à ce titre, il est encore bien vivant (cf. les 12 derniers numéros de Joy). Alors pourquoi le sortir déjà en gamme budget, hein ? Peut-être l'arrivée incessante du numéro 2 chez un autre éditeur, allez savoir... Quoi qu'il en soit, s'il n'avait pas déjà envahi tous les disques durs, on se demande maintenant ce qui pourrait l'en empêcher.



FINALE DU GRAND JEU-CONCOURS

STAR WARS™

C'EST VOTRE DERNIÈRE CHANCE DE REMPORTER LE PC MULTIMÉDIA 200 MMX, CARTE 3DFX ET LECTEUR 16X

et des jeux Jedi Knight™ : Dark Forces™ II, Shadows of the Empire™ et X-Wing™ vs TIE Fighter™

RÉPONDEZ AU 3 QUESTIONS SUIVANTES ET RENVOYEZ VOS RÉPONSES SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT :

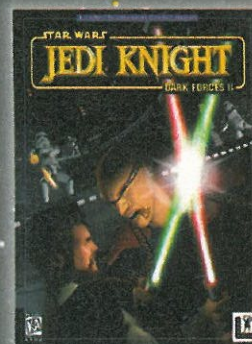
Le titre original du film *La Guerre des Etoiles* est :
1. A New Hope
2. *Star Wars*
3. Le Retour du Jedi



Le héros de Shadows of the Empire est un chasseur de primes nommé :
1. Dash Rendar
2. Boba Fett
3. Yan Solo.

Lequel de ces jeux de LucasArts ne se déroule pas dans l'univers *Star Wars*:
1. X-Wing vs TIE Fighter
2. Jedi Knight : Dark Forces II
3. Outlaws™





LOTS :

1er Prix
1 Carte son

2ème Prix
1 masque de Boba Fett

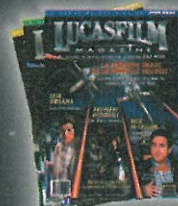
3ème au 5ème Prix
Un jeu au choix parmi : X-Wing vs TIE Fighter, Jedi Knight : Dark Forces II, Shadows of the Empire

6ème au 10ème Prix
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu TIE Fighter™ CD Collector

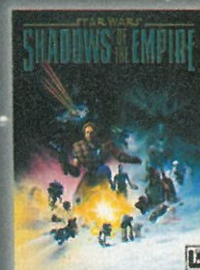
11ème au 15ème Prix
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu X-Wing™ CD Collector

16ème au 30ème Prix
1 abonnement au Lucasfilm™ Magazine

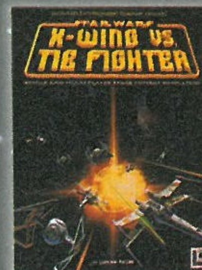
31ème au 50ème Prix
1 stylo collector *Star Wars*



Disponible



Disponible



Retrouvez tout l'univers *Star Wars* en jeux vidéo : Rebel Assault™, Rebel Assault™ II : The Hidden Empire™, TIE Fighter CD Collector, X-Wing CD Collector, Dark Forces™, X-Wing vs TIE Fighter, Yoda Stories™ et bientôt Shadows of the Empire et Jedi Knight : Dark Forces II.

Vous avez été fidèles et vous avez accumulé les vignettes-bonus des précédents concours, renvoyez les avec vos réponses à l'adresse du concours.

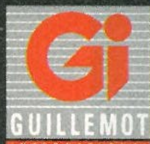
50 prix seront attribués par tirage au sort aux personnes ayant répondu correctement aux 3 questions du mois.
Le Lot final, le PC Pentium 200 MMX, sera tiré au sort parmi l'ensemble des gagnants.
Une chance supplémentaire sera donnée aux joueurs ayant renvoyé les vignettes-bonus des précédents concours.

Adresse du concours :
CONCOURS *STAR WARS*
Joystick/Octobre
2, rue Gambetta
10565 Marigny Le Châtel cedex



Jedi Knight : Dark Forces II
Disponible en octobre

BONUS - LucasArts, Ubi Soft et Joystick vous offrent une chance supplémentaire de gagner le PC,
en découpant la vignette-bonus *Star Wars*.





http://www.lucasarts.com
http://www.ubisoft.fr







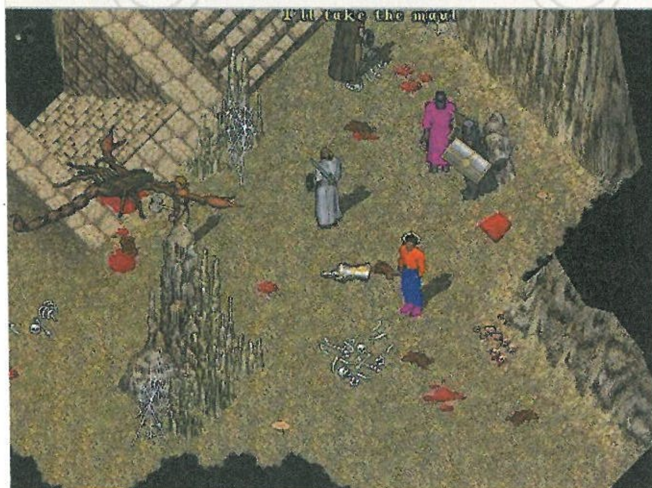
BONUS STAR WARS
LucasArts, Ubi Soft et Joystick vous offrent une chance supplémentaire de gagner le PC Pentium 200MHz MMX, carte 3DFX, en découpant la vignette bonus *Star Wars*.

Le règlement du concours est déposé à Marigny Le Châtel, vous pouvez vous le procurer sur simple demande à l'adresse du concours. Conformément à la loi Informatique et Liberté n° 78-17 du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

ULTIM

Bienvenue dans le monde merveilleux du multijoueur et du réseau. Ce mois-ci encore, cette rubrique aurait dû s'appeler Rubrique Ultima Online. C'est bien simple, il nous aura fallu une spatule pour décoller monsieur pomme de terre, Bob Arctor et Moulinex de leur modem. Que voulez-vous, même si UO n'est pas encore sorti, on ne peut pas s'empêcher de vous faire baver. Promis, la prochaine fois qu'on en cause, le jeu sera disponible et livré gratuitement à tous les lecteurs du mag... détendez-vous, je plaisante. En attendant ce jour béni, vous pourrez vous défouler sur Meridian 59 et jeter un œil concupiscent au Netstorm d'Activision.

IANSOLO





Troisième numéro de suite que nous nous gargarisons de ce jeu. Troisième numéro que nous vous faisons saliver. Mais la fin de la torture approche... tandis qu'un nouveau supplice pointe le vilain bout de son nez. La mauvaise nouvelle d'abord : nous avons appris, à l'ECTS, qu'Electronic Arts ne compte pas distribuer Ultima Online en Europe "dans l'immédiat". L'immédiat, c'est aussi vague qu'une promesse électorale. La sortie officielle aux États-Unis est annoncée pour fin septembre, mais rien pour l'instant n'est prévu pour les petits souliers français. La bonne nouvelle, c'est que le bêta-test est désormais ouvert à tous, gratuitement, et ce pour un mois environ. Pour tous les détails, reportez-vous aux news de ce mini-dossier.

CARNETS DE ROUTE

LE GAG DE LA PASSE AUX CONS

La "passe au cons" est située à l'ouest de Britania, là où la ville traverse les Serpent's Spine. Elle doit son nom aux nombreux morts décédés à la suite d'actions stupides et à la fâcheuse tendance qu'ont les monstres à s'agglutiner dans cet endroit. J'ai découvert ces curieux phénomènes accompagné de mon fidèle suivant Elvis (le perso de pom2ter). Débutants et démunis, nous avons souvent utilisé nos compétences de dissimulation en attendant que des gens passent et se fassent massacrer pour les dépouiller ensuite de leurs biens. En effet, les joueurs d'Ultima ont l'habitude curieuse de traverser ce genre d'endroit au pas de course, ce qui les fait atterrir généralement dans les bras d'une troupe de monstres. Ces derniers, qui ne voient pas les personnages bien cachés et sont plutôt attirés par les gens qui courent, se jettent dessus. Il suffit d'attendre que ces derniers s'éloignent pour s'offrir une nouvelle armure tombée sous le sabot d'un cheval. Ventre vide n'a pas de cervelle, mais je m'en veux quand même. Un peu.



A ONLINE

LE MASSACRE DE LA FORGE

La forge est un endroit tout à fait détestable de la capitale, le pire peut-être : elle tient en effet lieu de place du village ou de foire à la criée. On trouve généralement une vingtaine de personnages qui s'échangent des objets, se vendent des trucs en se hurlant dessus ou des débutants qui tentent désespérément de refourguer quelques brindilles glanées içi et là. Mais il y a pire, un tel nombre d'aventuriers dans un si petit endroit crée une zone de lag (retard de signal réseau) très important et il n'est pas rare de mettre une dizaine de minutes pour traverser les quelques mètres délimitant cet épicentre de tous les moutons. Il y a trois jours, un événement jouissif s'est déroulé à la forge : un magicien pris d'une crise de folie a lancé un sort de mur de feu juste autour du forgeron. Aussitôt, une trentaine de corps se sont embrasés ; des hurlements, des remarques interloquées, et quelques légitimes invectives rapport au matériel si durement gagné ont fusé. Le feu éteint, ce fut la ruée, on aurait dit que tout Britania s'était déplacé pour ramasser les belles armes et armures qui traînaient sur le pavé.





L'AIGLE CREVÉ

Curieux spectacle que celui de jeudi dernier. Au milieu d'une rue de Britania, un homme était penché sur ce qui avait l'air d'être un pigeon crevé. En me rapprochant, ce dernier se révéla être un faucon immobile et grièvement blessé. L'homme a ses côtés m'avertit de ne pas le toucher, car une curieuse malédiction planait au-dessus du rapace. Bien sûr, un débile à cape rouge qui passait par là aperçut le faucon et tira son épée pour le frapper. Aussitôt fait, aussitôt tué : les gardes de la ville, alertés par tout ce boucan, foncèrent sur l'agresseur et le taillèrent en pièces, laissant son cadavre vide de tout objet sur le bitume, à côté de l'oiseau toujours vivant. Un culte se créa sur notre idée et nous fûment bientôt cinq fidèles à nous incliner devant ce qui était devenu "le dieu faucon immortel". Bien entendu, des dizaines de personnes s'arrêtèrent pour jeter des offrandes à l'oiseau buggé qui était devenu le principal pourvoyeur d'objets gratuits de Britania.


A gauche, mon cadavre.

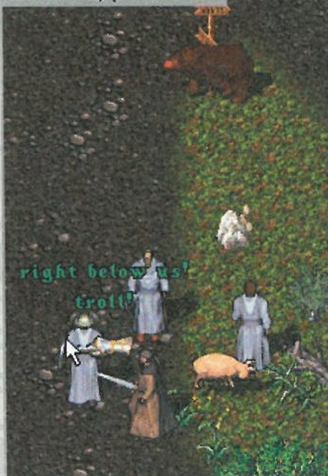

Poursuivi par un ours jusque dans une ville...



Y en a marre des ours !

LE SKETCH DE L'OURS

Accompagné de Kuhlwch (Moulinex), nous nous promenions dans la forêt quand je vis un ours à la mine joyeuse déambuler dans les sous-bois. Appâtant l'animal avec de la nourriture, j'entrepris de le dresser pour me faire un ami de plus. L'animal le prit plutôt mal et il me poursuivit à travers la moitié des bois pour enfin, me croquer tout cru. Quelques morts plus tard (4 pour être exact), je tentais obstinément d'avancer quand je rencontrai à nouveau le même ours. J'avançai avec confiance puisque une demi-douzaine de personnes étaient présentes dans l'endroit. Quand l'ours m'aperçut, il me fonça dessus et me déchiqueta à nouveau. Dans Ultima Online, les animaux ont de la mémoire.


Le même ours, qui m'a reconnu.



Tiens, je suis mort, encore...

Bob, inquiet pour son rédac' chef.



... me dit Moulinex, super bien caché.

C'est vrai, y en a marre !

LE LABYRINTHE DU MAZE

Lorsque j'acceptais de suivre des nobles allant de Britania à Trinsic pour leur fournir un appui balistique, je ne me doutais pas que j'allais atterrir dans l'endroit le plus dangereux de tout le pays. Le Maze est composé d'un immense labyrinthe qui entoure deux bâtiments hantés par des spectres et autres horreurs. Après quelque deux heures d'errance au milieu de ce jardin à la française, nous arrivâmes enfin au bâtiment dans lequel habitait un moine fou. On m'avertit bientôt que le seul moyen d'éviter un combat perdu d'avance avec ce cistercien fanatique de karaté shotokan était de lui parler en permanence. Pendant que mes compagnons faisaient le tour de l'endroit pour l'explorer, je parlais de la vie et du beau temps avec le religieux en espérant qu'il n'y verrait que du feu. Au bout d'un quart d'heure de conversation d'autistes, je m'aperçus que mes compagnons m'avaient abandonné en ayant embarqué tous les trésors du lieu. Tout en continuant à parler à l'individu devenu de plus en plus méfiant, je réussis à retrouver mon chemin et à m'échapper par un coup de chance

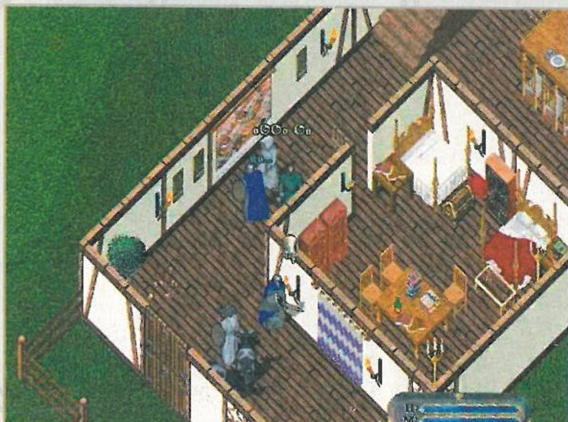


Le Maze, un lieu angoissant et mystérieux.



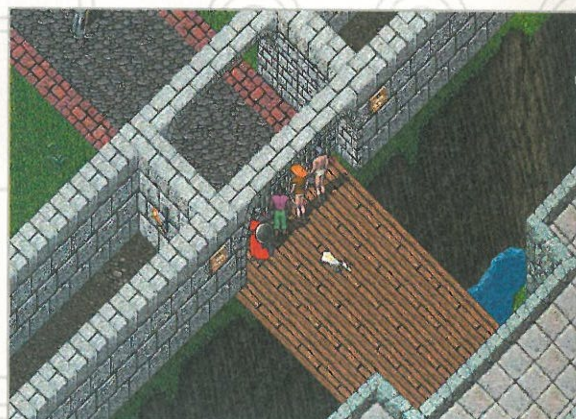
Le repaire de la liche (en vacances à Bordeaux).

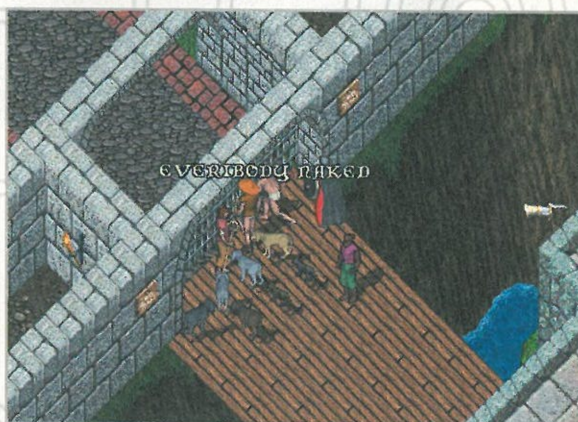
En visite chez le moine dingue.



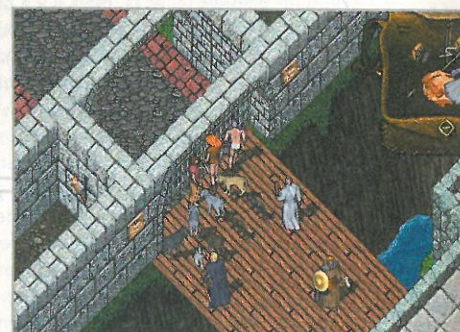
LE CHATEAU DE LORD BRITISH

Quelque temps plus tard, je décidai de rendre visite au souverain. Manque de bol, ce jour-là, les drapeaux étaient mis en berne, preuve visible que Lord British n'était pas à son château. Décidé a profiter de mon séjour dans le coin, je me plantai devant la grille en hurlant au garde stupide que c'était un scandale, que le palais avait été bâti avec mes taxes, que j'étais le fils caché de British et de sa nounou, ou encore que je devais déposer un paquet important dans l'endroit. Mes cris attirèrent quelques badauds qui m'aidèrent à protester en manifestant avec moi. Un surveillant d'Origin fit bientôt son apparition et ouvrit la grille pour satisfaire le bon peuple. Mais il était trop tard. Dédaignant la visite, je repartai déjà vers de nouvelles aventures.





Au début, nous étions assez peu.
Une bonne initiative de Nixon (Bob) pour amadouer les gardes.
Vue aérienne de la manif avant dispersion.



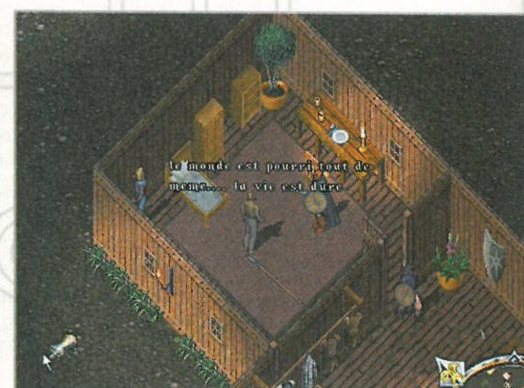
LE PETIT CHEF ET SON BATEAU DE MERDE

Même dans les mondes magiques et virtuels, on trouve des imbéciles pour imposer leur minable petite tyrannie. On m'avait rencardé sur une guilde qui avait accumulé assez d'argent pour s'acheter un voilier. Rendez-vous est pris sur le port de Trinsic, mais leur leader s'avère vite être le roi des lourds. Pour lui adresser la parole, il faut d'abord se prosterner (un racourcis clavier permet de le faire) et commencer ses phrases par "Sir...". Avant le départ, le voilà parti dans un grand discours à la con. Enfin nous partons. Mais à peine sommes-nous débarqués sur une île déserte que le serveur plante. Quand le jeu a redémarré, on s'est tous retrouvés sur l'île, mais le bateau avait disparu... L'enfer : coincé sur une île déserte avec le roi des cons.



C'était d'une beauté à couper le souffle, une vraie croisière. Pour diriger un voilier, il faut donner des ordres à un homme d'équipage "forward slowly", par exemple, pour avancer lentement. Le timonier, joué par l'ordinateur, répond "hay hay Sir !"... Clin d'œil à Warcraft 2 que Richard Garrioth (Lord British) a beaucoup aimé lui aussi.

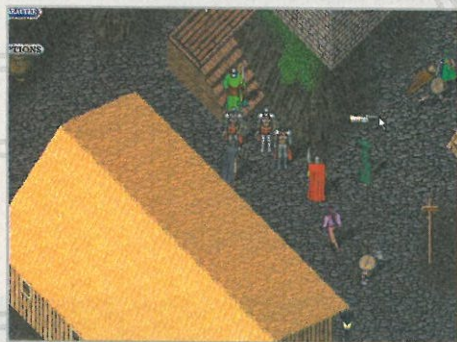




LE CAR DE JAPONAISES

Je me baladais dans Britania pour refourguer des bricoles récupérées sur des cadavres. Dans la foule, je croise une petite dizaine de personnes habillées en vert fluo et équipées de ce qui se fait de mieux (armures de plaque, épées magiques). Je les branche, me disant qu'ils sont pétés de thunes, et leur propose mes services. Il s'avère que ce sont deux gars de chez Origin qui ont emmené cinq nanas dans les locaux de la boîte pour leur faire visiter Britania. Ils me refilent des habits vert fluo à moi aussi et me voilà transformé en guide touristique : "À votre droite... le château de Lord British !". Les gonzesses étaient sympa, elles m'ont même montré leur culotte que vous pouvez voir sur la photo (faut de bons yeux ou une loupe). Mais quand même, je l'avais mauvaise, parce que les veinards de chez Origin avaient droit à une compagnies féminine pas virtuelle du tout.





Les gonzesses étaient sympa, elles m'ont même montré leur culotte.

ARCTOR CREVURE !

Je ne me lasse pas de traiter Bob d'enfoiré, et voici l'occasion ou jamais de vous montrer à quel point c'est un sale type : il draguait une Canadienne à Vesper quand tout à coup, elle s'est mise à lui débiter un chapelet de jurons. Aussitôt, la nana s'excuse et lui explique que c'est son petit frère qui tapait sur l'ordinateur pendant qu'elle cherchait ses clopes. Mais Bob est un salaud. Il l'a poursuivie dans toute la ville en l'insultant et, très vite, toute une foule s'est mise à faire de même. La pauvre nénette a demandé à Bob pourquoi il faisait ça, et il a répondu : "pour rire", mais qu'il arrêterait à condition qu'elle fasse un strip-tease. Et voilà la pauvre meuf qui se déloque sur la place du marché.

LE BETA-TEST POUR TOUS

La nouvelle est tombée le 7 septembre et s'est peu de temps après répercutée sur notre forum : Origin autorise et encourage tous les possesseurs de CD-Rom de la bêta-version à le prêter à leurs amis intéressés par le jeu pour que ces derniers l'installent et puissent, eux aussi, participer à titre gracieux au bêta-test jusqu'à sa fin (prévue selon certaines sources aux environs du 10 octobre). Donc, vous pouvez nous rejoindre dans le monde de Britania.

– OU PUIS-JE TROUVER UN CD-ROM D'ULTIMA ONLINE ?

Si vous ne connaissez personne qui possède une bêta-version, venez sur le forum du www.joystick.fr, de nombreux messages y sont consacrés. Profitez-en aussi pour vous procurer auprès de la personne la dernière version de Uomon.exe et la dernière version du client du patch. Au cas où, tout est sur le site Ultima (http://www.owo.com/) ou sur le site de Joy.

– JE N'ARRIVE PAS A TROUVER QUELQU'UN, Y A-T-IL UN ENDROIT SUR LE NET OU L'ON PEUT SE LE PROCURER ?

Il existe en effet certaines pages donnant des liens vers les 400 mégas que représentele téléchargement de la bêta-version, mais malgré le fait que la société Origin ait elle-même encouragé sa diffusion, elle ne soutient ces pages d'aucune façon (pour le moment du moins).

NB : Ne vous fatiguez pas à appeler à la rédaction pour qu'on vous en prête une, vous ne feriez que perdre votre temps et quelques unités téléphoniques.

– COMMENT L'INSTALLER, COMMENT S'ENREGISTRER ?

Oui, il faudra faire une installation complète si on ne vous a pas laissé la bêta-version en CD, ensuite vous devrez aller sur la page de registration d'Ultima Online sur le Web à l'adresse suivante : http://ultima-registration.com/start.html Entrez le code universel qui est inscrit (FQNH-FANS-LTOO-QT) et suivez les instructions pas à pas.

– ET APRES ?

Après l'enregistrement, lancez le jeu et attendez que le (long) téléchargement des patches se fasse en toute sécurité, et que ceux-ci s'installent, puis créez un personnage et jouez !

NB : en cas de problèmes techniques, posez vos questions à celui qui vous a fourni la bêta ou sur le forum Joystick.

LES PATCHES

Jusqu'à maintenant, on en comptait 36 pour 29 mégas. Ce qui veut dire que si vous étiez un nouveau-venu dans le bêta-test ou que vous vouliez l'installer sur une autre machine, vous devrez vous taper l'upload de ces derniers. Fort heureusement, les gars d'Origin sont tout sauf des crétins, et ils ont compilé l'ensemble, qui tient désormais en un seul ficher de 9 bons mégas.

CE QU'IL Y A DE PLUS OFFICIEL...

Nous avons eu quelques réponses d'Electronic Arts à toutes nos questions sur la disponibilité du jeu, son prix et sa date de sortie. Il en résulte que le prix d'achat de la boîte de jeu se situera aux alentours de 500 francs avec trois mois d'abonnement gratuit, et que l'on pourra s'attendre en France à un tarif mensuel d'une centaine de francs, sachant que des tarifs dégressifs seront prévus pour chaque achat par tranches de trois mois. A ce jour, aucune date de sortie n'est prévue ni fixée pour la France, mais aux États-Unis, on devrait pouvoir voir les boîtes dans les magasins vers le 29 septembre.

LE SITE ULTIMA DE JOYSTICK

Depuis le 9 septembre, le site de joystick (www.joystick.fr) héberge l'un des meilleurs sites français consacrés à la série des Ultima et plus précisément à sa version on-line. L'auteur de ce site, qui continue d'ailleurs à s'en occuper (on ne fait que fournir le gîte et le logis), n'est autre que Mind Blower, le bêta-testeur qui avait aidé monsieur pomme de terre a écrire son article il y a trois numéros de ça. Si vous êtes juste curieux, passionné de la série ou futur avatar du réseau, vous y trouverez un site totalement en français, avec tout ce que vous vous avez toujours voulu savoir, des cartes des régions, des conseils pour bien débuter une vie d'aventurier et même la pétition pour qu'un serveur d'UO soit installé en Europe.

HOMMAGE AU BETA-TESTEUR INCONNU

Pour vérifier le bon fonctionnement de la version commerciale, les développeurs d'Origin se sont livrés à des tas de tests dignes de ceux d'un bon Airbus avant décollage. Les "pauvres" bêta-testeurs ont ainsi vu leur personnages effacés, leur version du jeu "désenregistrée" avec obligation d'aller se réinscrire à une heure de très grande affluence sur un site déjà bondé, etc. On leur a aussi fait subir un jeu avec le mode Debug enclenché (ce qui donnait des "téléportations" toutes les dix secondes), on leur a de même interdit d'utiliser certaines compétences à un moment donné. Lors du dernier "crash test", l'ami Moulinex a vu comme les autres testeurs s'inscrire un message, émanant d'Origin, demandant à tout le monde de s'entre-tuer (pour tester les effets de la réputation sur les personnages "mauvais"). Bien entendu, personne ne s'est plaint de tous ces événements et maintenant la machine est bien rodée : les jeux durent un minimum de cinq heures sans crash et sur un seul serveur, et c'est ça, la performance !

SIGNEZ LA PÉTITION !

Vous êtes ulcéré qu'aucune date de sortie pour l'Europe ne soit annoncée tandis que les Ricains pourront bientôt camper chez les orcs ? Signez vous aussi cette pétition pour obtenir un serveur européen. Ameutez vos potes, tous les gens que vous connaissez, signez avec tous les e-mails dont vous disposez... Plus nous serons nombreux, plus vite ils comprendront qu'il y a du blé à se faire, et plus tôt nous aurons notre Ultima. www.chez.com/uol/petition

Meridian 59, connu des rôlistes acharnés comme étant un des plus vieux muds graphiques, tourne depuis un bon moment sur le Net, et y subit périodiquement des améliorations sous forme de patches à télécharger. Cette fois-ci, c'est presque un nouveau jeu qui se présentera au mois d'octobre.

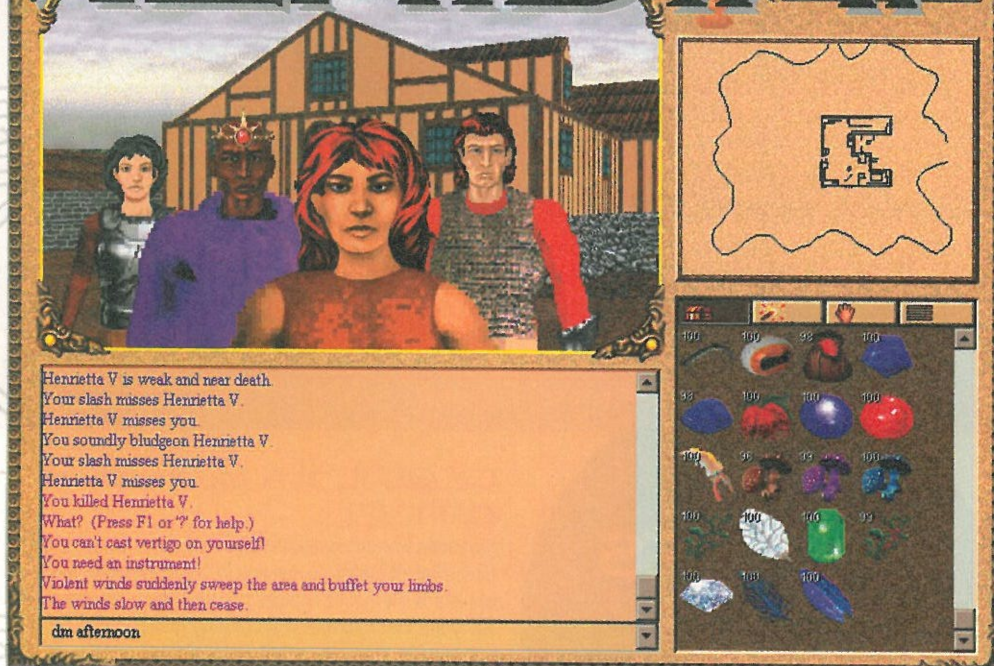
SEB





Même si le cadre ne change guère, l'évolution est tout de même notable.

MERIDIAN 59



En effet, l'ancienne version sera remise à jour de manière radicale. Un patch important a été concocté pour upgrader le programme. Et une version CD devrait être disponible. Le dernier-né, Revelation, amènera un graphisme 3D presque sans pixel. L'interface se trouvera rénovée (sans changement fondamental). On y trouvera enfin une carte visible de l'écran de jeu. De nouveaux monstres sont également prévus. Le monde de Meridian sera étendu, avec des quêtes et des lieux additionnels. On n'arrête pas le progrès. En même temps, on nous programme une hausse du tarif horaire. Ça râle drôlement dans les chaumières méridiennes. Si on cumule avec la hausse des télécoms, l'internaute n'a pas fini de raquer ! Moi, je propose une manifestation nationale, et pourquoi pas la grève des communications ?

DÉVELOPPEUR 3DO COMPANY
http://meridian.3do.com/meridian

ASHERON'S CALL

DÉVELOPPEUR TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.turbinegames.com/asherons-call/index.htm

Ce jeu de rôles se trouvera exclusivement dans la zone de jeu de Microsoft. Quêtes, combats et aventures, il reprend les thèmes classiques de Dungeons & Dragons. Si son graphisme 3D ne nuit pas à la fluidité du jeu, le produit devrait rencontrer un grand succès. Le bêta-test n'a pas encore commencé. Son accès est libre, il suffit de s'inscrire à l'adresse indiquée ci-dessus pour être sur la liste d'attente.

L'interface a le mérite d'être configurable pour offrir la vue la plus étendue.

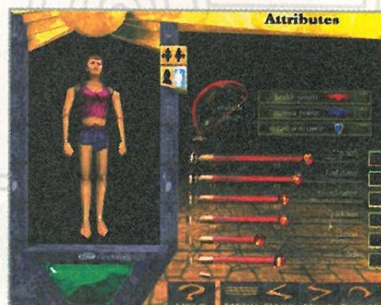




REALMSNET

DÉVELOPPEUR REALMS NETWORK
http://www.empyria.com

Voilà un site à surveiller avec attention. Ce jeu de rôles on-line n'est pas encore accessible, mais son bêta-test ne devrait pas tarder à commencer. Les listes sont encore ouvertes, n'hésitez pas à vous inscrire.





Vivez la planète INFONIE l'Internet +....

GRATUIT 1 mois de connexion illimitée* sur le cédérom Joystick

CADEAU !



GRATUIT
1 cédérom
Infogrames
dès votre
première
connexion** !

Surfez sur le net, préparez un voyage, informez-vous, rencontrez une belle brune ou partez à la conquête du monde avec INFONIE...

Infonie, l'Internet tout compris...

- 350 programmes multimédia exclusifs en français.
- La Tel'Infonie, pour dialoguer en duplex pour le prix d'une communication locale.
- 5 adresses e mail.
- 5Mo d'hébergement gratuit pour créer votre page Web.
- magazine des abonnés gratuit.

Vous avez perdu votre cédérom?
3615 INFONIE (1.29 F/mn) **ou www.infonie.com**

Pour découvrir Infonie & Internet, insérez vite le cédérom dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches «Démarrer», puis sur «Exécuter», tapez D:\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie! Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire) seront demandées pour vous envoyer le kit complet Infonie avec tous les jeux. A tout de suite sur INFONIE !

Pour toute question d'installation :
tél : 01 41 02 80 80***
fax : 01 41 02 80 81

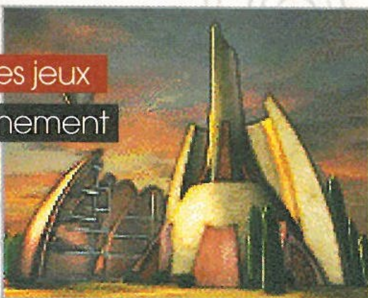


INFONIE
L'Internet + ...

* Hors coûts de télécommunication en tarification locale en France métropolitaine. **Cédérom de votre choix offert à la première connexion. Pour choisir votre cédérom parmi notre sélection, entrez sur Infonie programme «la Boutique», sélectionnez les rubriques «Loisirs» puis «Infogrames» et choisissez «votre cadeau de bienvenue». Offre valable jusqu'au 31/10/97, réservée aux foyers (même nom, même adresse) n'ayant pas déja bénéficié du service Infonie dans les douze derniers mois. ***De Suisse 022-788 23 33, de Belgique 02-478 1 2 3 4. Configuration minimale PC : 486 DX4 100 Mhz ou plus, lecteur de cédérom, modem 28 800 bps ou plus ou Euro ISDN-Numéris, Windows 95, carte son et vidéo.

Après le foisonnement de clones de Command & Conquer, arrivent enfin des jeux de stratégie aux thèmes et au fonctionnement un peu plus originaux. NetStorm en est le parfait ambassadeur.

SEB







NETSTORM



Un temple voué à la Foudre et quelques unités.

Il est vrai qu'après sa période Doom, notre petit monde du jeu vidéo est bel et bien entré dans l'ère C&C-Warcraft 2. On s'en est réjoui un temps, on a de beaux titres pour la fin de l'année, mais ça commence à être un peu lourd. S'agirait pas de monopoliser le marché avec un seul genre. Heureusement, quelques programmeurs et designers se montrent un peu plus créatifs et originaux que la moyenne, c'est le cas de la toute nouvelle équipe de Titanic Entertainment, des anciens d'Origin pour la plupart, qui ont monté leur propre boîte et s'apprêtent à sortir très prochainement un premier jeu baptisé NetStorm.

PAS DE TRICHE

Bien que proposant des missions pour un joueur, NetStorm est résolument orienté vers le multijoueur via l'Internet. Ses 16 missions solo, ainsi que les 7 niveaux de Tutorial ne sont là que pour vous aider à maîtriser les unités et le monde de NetStorm avant d'aller massacrer les connectés. Il suffira d'acheter le jeu pour avoir accès au multijoueur sur le Net. Pas d'abonnement à payer : le serveur dédié de Titanic, déjà en marche, sera gratuit comme pour BattleNet, et, alors que NetStorm est encore en bêta-test à l'heure qu'il est, il plante extrêmement rarement. Les programmeurs de Titanic semblent avoir fait un sacré boulot.

Pendant qu'on parle de l'aspect technique du serveur dédié, notons au passage que celui de NetStorm sera particulièrement performant. L'équipe qui développe le jeu s'échine à trouver les moyens les plus tordus pour mener la vie dure aux tricheurs. Vous savez, les joueurs qui se déconnectent de Diablo pile-poil au moment où vous alliez les achever, ce genre de types. Dans NetStorm, ces pratiques risquent bien d'être impossibles. Et si vous êtes déconnecté par accident, l'ordinateur prend le contrôle de vos unités pendant un certain laps de temps pour vous laisser le temps de revenir à la charge. Toutes les données vous concernant (votre niveau, votre nom et compagnie) seront stockées sur le serveur, pas sur votre disque dur. Impossible alors de tricher en modifiant un fichier pour augmenter de niveau ou je ne sais quoi. Mais de quoi s'agit-il, en fait ?

GRANDS-PRETRES ET ILES FLOTTANTES

NetStorm nous balance dans le monde de Nimbus, un monde où, depuis des siècles, les éléments, le Vent, la Pluie et la Foudre, se déchaînent et luttent sans merci. Le peuple de Nimbus vivait jadis sur une seule et même terre, uni. Aujourd'hui, cette planète a été morcelée par la guerre, et d'innombrables îles flottantes dérivent dans les nuages de Nimbus. Ces îles sont peuplées par des tribus qui s'entre-déchirent, se battent pour gagner plus de terre et s'étendre. Chaque tribu voue un culte aux éléments, en construisant un temple à la gloire du Vent, de la Pluie ou de la Foudre. Ces temples sont dirigés par la main de fer du Grand-Prêtre. Vous incarnez ce Grand-Prêtre et contrôlez la destinée de votre peuple. Échouez, et tout votre peuple et son île disparaissent... Chouette responsabilité.

On ne dirige pas des soldats ou une armée dans NetStorm, mais des machines de guerre. On les place, on les construit, et elles s'occupent de tirer ou d'arrêter les indésirables. En cela, NetStorm n'est pas un wargame simplifié en temps réel, mais bien un jeu de construction tactique. C'est là que réside en partie son originalité.

Vous bâtirez des temples, donc, pour satisfaire



Pour maîtriser NetStorm, il faut avant tout maîtriser le système de construction des ponts.

les éléments, puis des ateliers pour construire des canons, des tours de défense et autres machines de guerre. Élément vital de NetStorm : les ponts. Ce sont eux qui vous permettront de vous étendre, de gagner d'autres petites îles et d'atteindre d'autres puits de ressources. Car toute construction coûte de l'énergie, à vous de bien gérer tout cela.

Les sections de ponts ressemblent à des pièces de Tetris, quatre sections vous sont proposées simultanément. Bien les agencer pour relier votre île à des puits de ressources ou à d'autres îles devient vite un petit casse-tête, d'autant que, pendant ce temps, votre ou vos adversaires eux aussi assemblent des ponts aériens. Il faut aller vite. D'ailleurs, on peut dire que NetStorm est un jeu speed, rapide, stressant à souhait, on n'a jamais le temps de souffler, il y a toujours quelque chose à faire. Les parties en multijoueur sont tout simplement frénétiques.



ÉVOLUER

Pour battre un adversaire, il faut éliminer son Grand-Prêtre. En fait d'éliminer, il faut le faire prisonnier en l'immobilisant (lui tirer dessus, ou s'aider d'un sort), puis le capturer et le ramener sur son île. Là, votre Grand-Prêtre à vous se fera une joie de le sacrifier. Les grands éléments seront ravis, et vous récompenseront alors d'une Connaissance : une nouvelle unité que vous pourrez désormais construire. Vous venez de monter d'un niveau.

C'est comme ça que le jeu devient passionnant, parce qu'on garde la même île et qu'on gagne de nouveaux gadgets, de nouvelles unités (il y en a 26 en tout) et de nouvelles capacités. Quand vous vous connectez sur le serveur de Titanic, vous voyez les niveaux de chacun. Cela permet de se lancer dans des parties intéressantes, de ne pas s'engager en duel contre un joueur de niveau 40 alors que vous n'êtes qu'au niveau 2 (le ratatinage serait inévitable). Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter simultanément, et grâce à un système d'alliances, il est possible de faire équipe avec des joueurs plus expérimentés.

Encore en phase de bêta-test, NetStorm présente quelques menus défauts (le système des ponts n'est pas parfait, il traîne encore quelques bugs et la balance entre les différentes unités n'est pas bien réglée), mais, d'ici la version finale, ces lacunes devraient être comblées. C'est l'avantage de lancer un bêta-test avec 800 joueurs, chacun chasse le bug et y va de ses commentaires via un forum ouvert à tous.

En tout cas, NetStorm est déjà extrêmement prenant, tout à fait original, et risque bien d'agir comme une petite drogue auprès des joueurs qui y auront goûté.

POUR MONTER DE NIVEAU IL FAUT SACRIFIER SON ADVERSAIRE.



Voici 25 des unités que vous pourrez utiliser dans le jeu, classées par catégorie de culte : Soleil, Vent, Pluie, Tonerre. Des unités de déplacement, de combat et de défense. Une belle galerie. Il faudra sacrifier beaucoup de Grands-Prêtres pour les obtenir toutes.



Voilà, c'est la fin, le Grand-Prêtre adversaire est capturé et se fait copieusement sacrifier. Pour vous remercier, les Grands Éléments vous offriront un joli cadeau.



Il faut aussi savoir se défendre dans NetStorm, sous peine de disparaître très rapidement. Ici, le joueur a installé une barrière solaire indestructible pour protéger son temple. Les canons à foudre de son adversaire n'y feront rien.

MULTIJOUEUR SUR INTERNET

Grâce au serveur dédié à NetStorm mis en place par Titanic, les joueurs désirant affronter d'autres connectés n'auront pas de problème à se retrouver. L'interface est agréable, graphique et pas bêtement textuelle, puisqu'on voit toutes les îles flotter dans les airs avec le nom de chacun. Une fenêtre permet de discuter avec tout le monde, d'organiser des parties, des alliances et de défier les autres. Une ambiance courtoise et bon enfant règne déjà dans le monde de NetStorm, très agréable.



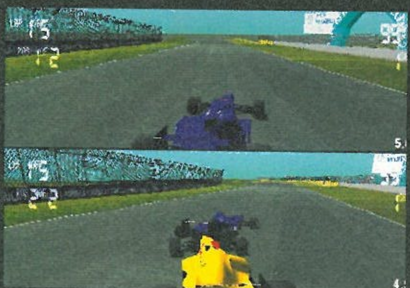


Les îles de chacun se retrouvent et flottent dans les cieux...
Une partie carrée va s'engager. Je fais pâle figure avec mon île de niveau 1.

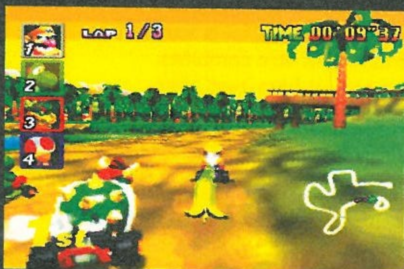
Consoles

Les softs de bagnoles sont à l'honneur ce mois-ci. Je dédie donc cette rubrique à tous ceux qui sont restés encastrés à la suite d'un crash ultime. Ce sont eux, les véritables héros.





Mario décide de passer son permis de conduire après avoir ingurgité des buritos surgelés, de la bouffe pour hippies défoncés comme des ânes.





Il existe bel et bien une secte qui regroupe en secret une vingtaine de bourgeois. Les membres de cette super-élite passent leur temps à s'entraîner à fuir les paparazzi.

Formula One 97

Fuite de Paparazzi - Tout joueur PlayStation

Mmmmhhh... Formula One 97 est la suite du jeu du même nom sorti il y a exactement un ans sur la PlayStation. On retrouve le héros principal, Jean Alési, qui s'était fait laminer par Pedro Diniz dans la précédente version. Ici, il va donc essayer d'accéder à la 21ᵉ place afin de donner une leçon à Schumacher. Très logique, comme scénar ! Jean pourra exprimer sa médiocrité dans deux modes de jeu : le classique "Grand Prix" qui relève du domaine de la simulation pure avec la prise en compte d'une multitude de paramètres comme l'usure des pneus ou en encore la gestion de la télémétrie en temps réel. Ici, la conduite s'adresse aux véritables pros de la F1, et c'est la raison pour laquelle Alési optera plutôt pour le mode Arcade, plus bourrin et surréaliste au niveau des temps. Techniquement, le jeu tourne en moyenne résolution (512x256) et propose des décors de circuits peu précis qui ont tendance à pixelliser (le dieu anti-alliasing ayant déserté la console). Cependant, la fluidité de l'animation et le rendu de la vitesse sont d'excellente facture pour une bécane telle que la PlayStation (qui ne peut rivaliser contre une carte 3Dfx). Le soft possède l'avantage de nous procurer un plaisir de jeu proche de la jovialité latente du fait de son excellente jouabilité ainsi que du fun transcendant qui s'en dégage (hummm..., vous me suivez bien ?). Il est clair que F1 97 ne supporte pas la comparaison avec F1 Racing Simulation sur PC, mais il demeure le meilleur jeu du genre toutes consoles confondues.



ÉDITEUR: PSYGNOSIS	CONTINUES: SAUVEGARDE	NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2	TECHN. 80	DESIGN 85	INTÉRET 90
MEMORY CARD: OUI	DIFFICULTÉ: DIFFICILE				

Mario Kart 64

Karting à gogo - Tout lutin - N64

Nintendo nous propose cette fois-ci une course de kart mettant en scène le désormais très célèbre Mario (personnage inspiré directement du très chouette Charles Manson, je vous le rappelle au nom de la cyberculture) et toute sa clique de dégénérés "courts-sur-pattes". Ils s'affronteront dans 16 courses différentes et bénéficieront d'une flopée d'options assez fourbes afin de se débarrasser de leurs concurrents. Ces bonus varieront de la simple carapace téléguidée à l'étoile qui vous conférera l'invincibilité de Louis "Arctor" XIV. La classe, en somme ! De ce fait, le joueur développera aisément son sens pratique de la perversion en élaborant des tactiques perfides, et fera l'apprentissage de toutes les valeurs opposées à la solidarité. Vous serez transformé au contact de ce jeu - que dis-je, vous vous métamorphoserez - en un véritable "botaniste attentif de la fourberie", si vous me permettez cette alliance de concepts saugrenus. Par contre, la réalisation de Mario Kart 64 ne casse pas des briques : Les petits lutins sont représentés en fausses 3D, tandis que la modélisation des circuits est plutôt simpliste. Mais l'orgasme ludique est là, et c'est le principal.



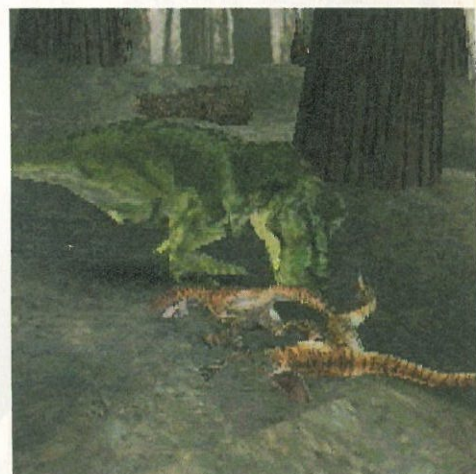


ÉDITEUR: NINTENDO	CONTINUES: INFINIS	NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2	TECHN. 60	DESIGN 80	INTÉRET 89
MEMORY CARD: NON	DIFFICULTÉ: MOYEN				

Lost World

Tourisme dans les grottes - Tout Homo Erectus - PlayStation

Grâce aux gènes de Godzilla, les humains ont réussi à créer des dinosaures. Ils (les joueurs) reviennent et sont très en colère.





Apparemment, il n'y aura pas que des dinosaures furax, car vous serez envahi à votre tour par le côté obscur de la Force en essayant de jouer à ce pseudo-jeu qui possède des faux airs de superproduction. Très beau graphiquement, avec un rendu 3D assez clean au niveau des grottes et des protagonistes, le soft demeure pourtant inabordable du fait de son niveau de difficulté digne des Douze travaux d'Hercule. Quant à la maniabilité, elle est inexistante, comme si le jeu avait été paramétré par Stephen Hawking himself ! Seul point positif du jeu : 5 phases complètement différentes viendront agrémenter Lost World... et seront bien sûr abordables à la semaine des quatre jeudis. Brûlons donc ce monument de la bêtise débilitante américaine !

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS	CONTINUES PASSWORDS	NOMBRE DE JOUEURS 1	TECHN. 82	DESIGN 85	INTÉRET 40
MEMORY CARD OUI	DIFFICULTÉ INSURMONTABLE				

Marvel Heroes

Baston entre tapettes - Tout joueur - Saturn

Le carnaval de Rio dégénère en baston intégrale. Qui survivra à ce terrible coup du sort ?





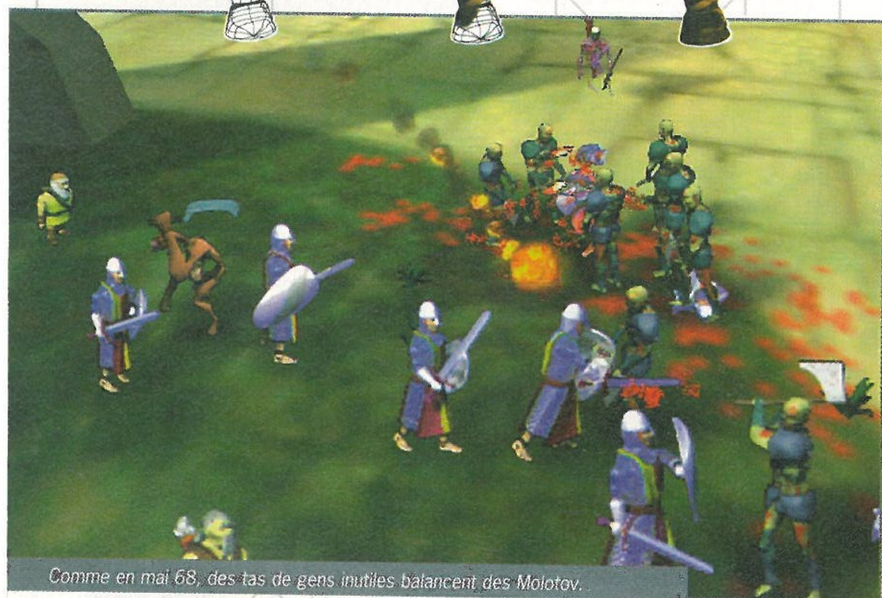


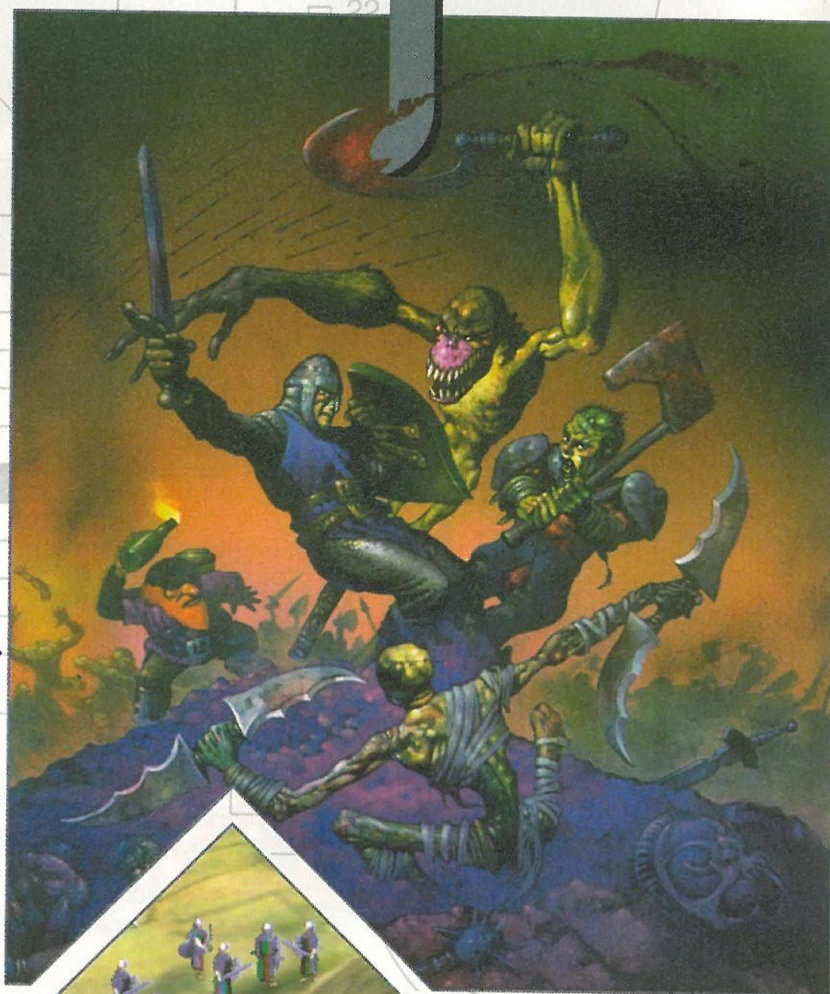
Qu'est-ce qui est vert, qui monte et qui descend ? Qu'est-ce qui est bleu et qui salit la forêt ? Qu'est-ce qui est petit et carnassier ? Autant de problématiques soulevées par ce jeu de baston aux animations soignées. Où va le monde ? Pourquoi est-il fait de gens différents et profondément zarbis ? L'homme est-il bon par nature ? Pourquoi n'y a-t-il que 9 keums dans ce jeu ? Mais pourquoi le jeu est-il si drôle grâce à ses fatalités et coups spéciaux délirants ? Pourquoi de la 2D ? Assez de questions existentielles. Penchons-nous plutôt sur l'œuvre elle-même. Cela ressemble furieusement à du dessin animé, tout du moins en ce qui concerne le graphisme et l'animation. Ce jeu possède une pêche d'enfer et se manie comme un Street Fighters. Normal, me direz-vous, ce sont les mêmes créateurs de jeu qui sont à l'origine de MH. Le point fort de ce soft de baston familial est de nous en mettre plein les mirettes : méga-coups et astuces vont déchaîner en nous des joies étrangères à l'univers des jeux du même genre sur PC. Et puis, avec Marvel Heroes, c'est le carnaval chez soi tous les jours. Un achat indispensable donc pour tous les possesseurs d'une Saturn.

EDITEUR CAPCOM	CONTINUES INFINIS	NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2	TECHN. 88	DESIGN 82	INTÉRET 85
MEMORY CARD NON	DIFFICULTÉ MOYEN				

Myth




Comme en mai 68, des tas de gens inutiles balancent des Molotov.



Myth est l'un de ces petits jeux rares à très forte identité, sur lesquels chacun rêve de tomber. Et quand ce jeu a été conçu par l'un des développeurs les plus audacieux sur plate-forme Macintosh (sur lequel il devrait sortir également), on se permet de le bêta-tester. Voilà, c'est comme ça qu'on fait, à Joystick.

Bungie sauvera-t-il le jeu sur Mac ?

La réponse est bien sûr non, mais quel titre escroc et accrocheur, hein ? Bungie s'est tout d'abord fait connaître sur Mac en réalisant Marathon, un Doom-like dans l'espace pour gens intelligents qui fit un carton à l'époque. La raison de ce succès était uniquement due à une énorme carence en jeux sur cette machine (oui, déjà, à l'époque, le désert du jeu Mac commençait à s'étendre). Grâce à une interface novatrice, à des mouvements sympa des personnages et à une vue subjective orientable à la souris, nos amis commencèrent à se créer une certaine renommée. Myth est un jeu assez attendu, que ce soit sur l'une ou l'autre plate-forme. Tout d'abord parce que nos copains ont toujours montré un certain talent d'innovation dans le gameplay, mais aussi en raison de leur goût plutôt prononcé pour le gore (rappelez-vous les explosions jaunâtres des lanciers de Marathon). Myth ne va certainement pas faire exception à la règle.

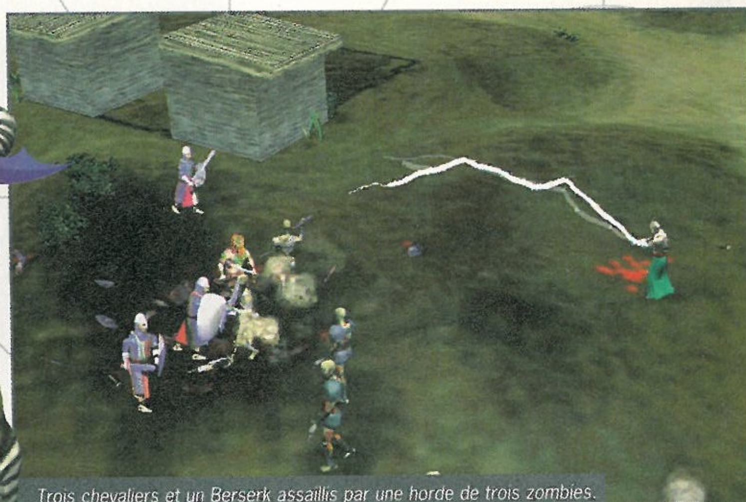


"Il y a très très longtemps, dans un monde médiéval..." Ben oui, je sais, c'est encore un monde médiéval. Le background de l'ensemble est assez simpliste. Vous allez pouvoir incarner un général de l'armée du Nord, résistant à quelques sorciers déchus et machiavéliques : un standard dans ce genre de produits. Ces derniers n'ont rien trouvé de mieux à faire que



Vue d'un champ de bataille. Jeu : dans cette charcuterie en plein air, aidez le gentil testeur à compter le nombre de corps avant démantèlement.





Trois chevaliers et un Berserk assaillis par une horde de trois zombies.

de déterrer une poignée de non-morts pour les lancer à l'assaut de vos paisibles villages.

À mort, l'isométrique !

Chacune des batailles que vous ordonnerez à vos armées se déroulera sur de nombreuses cartes aux aspects différents. Préparez-vous à voir du jamais vu à ce niveau : la carte en 3D polygonale présente l'exploit d'être basée sur des pivots bougeant aussi aisément que si elle avait été posée sur un roulement à billes. Ici, vous pourrez vous déplacer sur trois axes (lacet, gauche-droite et profondeur), l'angle de vision sur l'axe vertical pouvant effectuer un mouvement giratoire de 360°. Il faudra un bon nombre de parties pour vous familiariser avec la demi-douzaine de commandes de déplacement de cette vue caméra. Pas moyen, par contre, de relever ou d'abaisser la ligne d'horizon pour avoir par exemple une vue au ras du sol. Mais cette contrainte constitue la seule limitation du moteur. Alors, vraiment tout semble prometteur. Les champs de bataille prendront la forme de paysages variés : campagnes, montagnes, déserts et forêts. Vous pourrez y trouver plusieurs élévations diverses telles que des fermes, des villes, de la végétation ou encore de vieilles ruines. Tout cet environnement formera autant d'éléments tactiques à considérer et évaluer lors des assauts. Surplombant tout cela, vous pourrez voir évoluer vos armées (à échelle, homme par homme), et voir les soldats courir, hurler et crever comme autant de petits guignols.

L'environnement jouera un rôle strategique fort important.

Lancer de nabot

Car il ne faut pas s'y tromper, Myth est un wargame tactique, rien de moins. Il se rapproche beaucoup des jeux de plateau avec figurines tels que Warhammer (dont l'adaptation laisserait plutôt à désirer). De plus, il hérite de ce dernier une certaine partie de l'univers inventé afin de satisfaire l'imaginaire stérile des moutards en manque de réussites sociales. Mais la ressemblance s'arrête là, car Myth est un jeu en temps réel. Chaque bataille sera menée en donnant des ordres et en déplaçant vos petits esclaves et autre serfs pour conduire vos troupes tant bien que mal vers la victoire. Au bout de quelques instants de jeu, on constate plusieurs points essentiels : les ordres, qui pourraient être comptés sur le nombre des doigts levés d'un lépreux, mènent finalement à une bonne réserve de comportements tactiques et donc à une bonne simulation d'un champ de bataille. Pour ce faire, l'IA semble avoir été bien développée. On pourra mettre en œuvre quelques stratégies ayant déjà fait leurs preuves dans des temps immémoriaux comme l'attaque de flanc, la fuite

Les combats seront très violents et les agonies seront fort différentes et toutes très affreuses.

Une formation défensive de chevaliers.

désordonnée en criant ou encore le lancer de nains qui sera l'une des clefs de la victoire. Dans Myth, il ne sera pas question de faire une sélection globale de toutes vos unités afin de leur faire attaquer une à une les armées ennemies présentes ; ceci mènerait inévitablement à une défaite cuisante. Vous devrez vous servir, en effet, de toutes les configurations d'assaut offertes par le terrain et étudier avec soin les unités.


L'aventurier repousse les zombies protégés par une formation d'archers.

Graphisme

Le graphisme de Myth est de fort bon goût. Les paysages et les bâtiments sont tous d'agréable texture et se pâment dans tous leurs effets avec une carte 3D, mais notons que le graphisme demeurerait très beau sans cette dernière. À l'instar de Total Annihilation, le terrain de jeu a été modélisé en fil de fer, afin que le moteur puisse prendre en compte l'élévation et la balistique lors du jet de composantes anatomiques ou de projectiles. Par exemple, lorsqu'un nain ose lancer l'une de ses petites grenades de nain, cette dernière peut rebondir sur tous les obstacles présents ainsi que ses propres éclats. De même, ces morceaux pourront à nouveau être bougés lorsque quelqu'un marchera dessus ou qu'une grenade atterrira à cet endroit. Dans les autres jeux, tout disparaît après quelques minutes, pas dans Myth. Des traces de sang laissées par un fugitif aux intestins répandus lors des précédentes batailles, rien ne s'évanouira dans l'oubli. Le moteur graphique pourra aussi tenir compte de la météorologie en provoquant pluie ou neige, tout ceci affectant le comportement des unités évidemment.

Gore

Myth, qui se fera encore probablement censurer en Bochie, n'est pas un produit à mettre entre toutes les mains. Dans la bêta testée, il n'y avait aucune option de «parental control», mais on devine qu'elle risque de faire son apparition. Myth est ce qui se rapproche le plus d'un film gore dans le petit monde du jeu vidéo. Ici, pas de quartier pour les yeux. Non seulement les combats seront très violents, mais les agonies seront fort différentes et toutes plus (ou moins) affreuses les unes que les autres. Dois-je d'ores et déjà vous parler des différents membres volant à travers les mêlées ?, des décapitations ? des énucléations ? des castr... ? Bon, tout est dit.

JEUX DE NAINS, JEUX DE VILAINS

LES BONS



LE GUERRIER
Très résistant à l'épreuve des intempéries grâce à son armure de maille, doublée de gore-tex pour préserver ses voisins des mauvaises odeurs, le guerrier doit sans doute son nom au fait qu'il porte une épée et un bouclier qui en feront le GI Joe de vos bataillons.



L'AVENTURIER
Son look de clochard - hyper-branché par ces temps de crise - cache en fait un tueur psychopathe de première donne. Sa pelle, tenue à une ou deux mains, fera des ravages parmi les rangs ennemis mais beaucoup moins que son étrange capacité à soigner les morts (ce qui les fait remourir du coup. Vous me suivez ?).



L'ARCHER
L'archer se fera un plaisir de décimer les ennemis, du moment que tout se passe à grande distance de ses petites fesses musclées. Lâche mais très brave à grande portée, l'archer a développé la faculté étrange d'attirer à lui toutes les hordes ennemies comme par magnétisme lorsqu'il n'est pas protégé.



LES BERSERKERS
Quasiment nus avec leur longue épée, leur grande vitesse de course et leur facilité à tuer en série tout ce qui bouge sur le terrain, ces imbéciles heureux seront les Charles Manson de toutes vos aventures.



LE NAIN
Haut de quelques dizaines de centimètres, ce figurant qui fait quasiment partie du paysage de l'heroic-fantasy depuis papi Tolkien, sera ici spécialisé dans le lancer de cocktails molotov comme autant de petits Cohn Bendit. Farceur au possible, il ne dédaignera pas non plus miner le terrain.

LES MÉCHANTS



LES THRALLS
Zombies pas vraiment malins portant des haches, les thralls constitueront la principale force des seigneurs déchus dans leur conquête du monde. D'une grande lenteur, ils éviteront d'attaquer à moins de vingt.



LES TROWS
Autre preuve indéniable de la pauvreté sémantique du petit monde de l'heroic-fantasy, le Trow fait partie d'une race géante. Leurs représentants, dans Myth, se feront une joie de rentrer en plein cœur d'une bataille pour projeter les intestins des gens à plusieurs yards de distance.



LES MYRMIDONS
À l'exacte frontière entre la momie et le zombie, ces morts-vivants se serviront de couteaux remoulés de près pour s'entraîner à l'émasculation sans anesthésie sur vos grands seigneurs. Il semble toutefois que ces derniers aient un goût prononcé pour la viande de nain.



LES GHÔLS
Ces sous-humains au nom très significatif semblent être le fruit d'un accouplement entre un singe perverti et un chanteur français célèbre (je vous dirai pas lequel, je suis pas vraiment sûr de mon coup, le sprite était vraiment très petit). Tenant un hachoir et se déplaçant en binôme et en bi-file indienne, ils tourneront autour des mêlées pour élaguer tout ce qui dépasse.



LE SOULLESS
Ces fantômes de champions olympiques (Barcelone) de lancer de Javelot constituent l'arrière-garde des forces du mal. Bien campés sur leurs deux pieds en l'occurrence inexistants ou invisibles, il se placeront habituellement en haut des collines d'où ils pourront s'adonner à leur discipline sportive favorite.

On trouvera relativement peu d'unités parmi les deux camps, mais chacune aura une fonction bien précise.

Jeu en réseau

Myth pourra être joué en réseau et sur Internet à titre gracieux, sur le Bungie Net en équipe ou en Deathmatch (qui n'aura jamais aussi bien mérité son nom).

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE
ÉDITEUR	EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	BUNGIE
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

Preview

COURSE DE BAGNOLES
PC CD-ROM
ED. PAPYRUS/SIERRA
DÉV. SOFTWARE ALLIES
SORTIE PRÉVUE NOV.



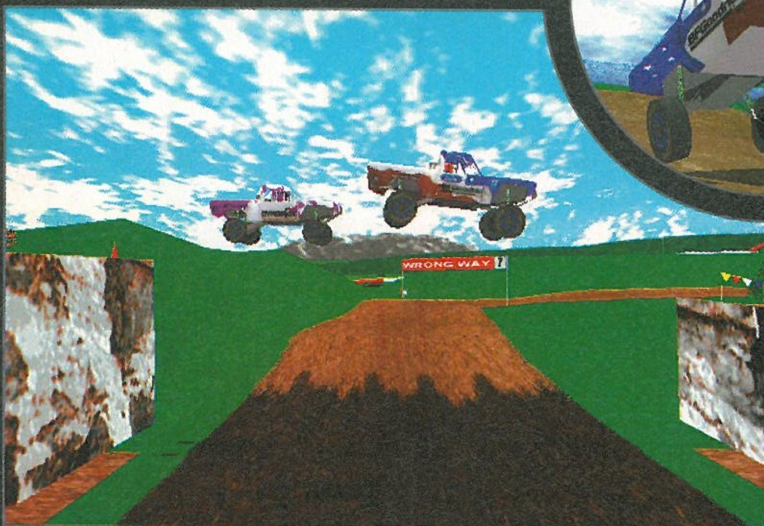
Il s'agirait de ne pas trop faire le guignol avec sa voiture, sous peine de l'endommager et de péter les suspensions, ou même le moteur. ▼



SODA Off-Road Racing



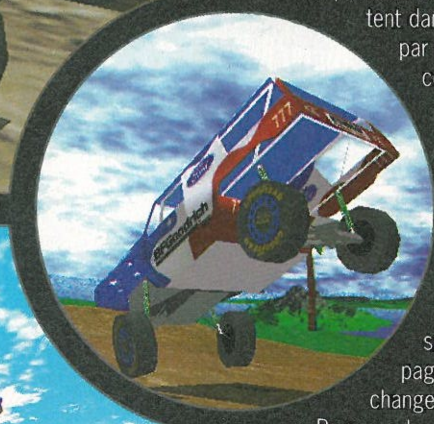
▲ *Toutes sortes d'informations peuvent être affichées à l'écran pendant la course : tracé du circuit avec position des concurrents, état de votre véhicule, vitesse, position...*



Les circuits réservent tout de même quelques surprises, comme ces rampes qui obligent les concurrents à prouver leur talent de sauteur. ▶

Quand les autres se plantent, je tente ma chance. Cela semble être l'adage du mois pour Sierra/Papyrus, puisque très bientôt l'éditeur ricain va nous proposer une course de 4x4, et tenter de faire oublier toutes les daubes sorties dans le genre jusqu'à présent. Fan de licences, Sierra s'est associé avec la SODA, Short Course Off Road Driver Association, organisation guère connue de par chez nous, mais qui sait, qui a peut-être sa petite gloire outre-atlantique. Bref, c'est de courses de bagnoles dont il s'agit, et de bagnoles à grosses roues qui plus est.

L'organisation du jeu est toute classique : on commence par choisir sa catégorie, puis son circuit, et on se lance sur les pistes avec la ferme intention d'écrabouiller tous ses adversaires, d'arriver le premier. En l'occurrence, ce sont six véhicules qui s'affrontent dans les courses de SODA Off Road Racing, dirigés par un mélange de pilotes de chair et d'os et d'autres contrôlés par ordinateur. Le jeu est en effet ouvert au réseau jusqu'à 6 joueurs, au jeu sur Internet jusqu'à 6 joueurs aussi, ou 2 adversaires en liaison série ou connexion modem directe. Il est très probable que les parties s'avéreront plus amusantes en mode Multijoueur, comme c'est bien souvent le cas.



Les circuits étaient au nombre de 12 dans la pré-version que nous avons eue entre les mains, séparés équitablement en trois catégories : Campagne, Désert et Sous les tropiques. Les décors changent un peu, et les influences du terrain également. Pour que le spectacle soit plus grand, les circuits sont truffés de quelques pièges, de virages bien secs, de montées bien fourbes ou encore de tremplins vicelards.

Entièrement en 3D, texturé avec notre copain le Gouraud shading, SODA Off Road Racing est assez charmant, sans être renversant graphiquement parlant. Bien sûr, tout y est réglable pour que le jeu tourne à bonne vitesse sur des configurations relativement modestes. À noter que la vitesse, bien que le jeu soit fluide, n'était pas au rendez-vous de cette pré-version : les bagnoles se traînent un peu. Espérons que la version finale sera plus énergique, plus speed.

Seb

SCOREGAMES MULTIMEDIA

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

EXCLUSIVITE! Soyez dans les 100 premiers à nous commander le jeu et recevez le sac banane **Extrême Assault**

CONQUEST EARTH — 319F

DARK REIGN — 319F

TRUCKS — NEW



MACHINE HUNTER — 319F

CONSTRUCTOR — 269F

DARK COLONY — 269F

HEXEN II



TOTAL ANNIHILATION — 319F

SHADOW WARRIOR — 319F

LEGACY OF KAIN — 319F

RED BARON II



Carte graphique 3D Maxi GAMER 3D FX: **1160F**

Modem accura 56000 bit/s **1249F**



Sound Blaster ES64 Carte Son **760F**

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT CASH OU ECHANGE!*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

+ DE 10.000 JEUX PC OCCASION	
ATLANTIS	229 F
BLOOD	229 F
CHEVALIERS DE BATH.	109 F
COM. & CONQUER	199 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
DIABLO	219 F
FORMULA I	149 F
MOTO RACER	209

EXCLUSIVITE! TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF



SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
OUVERTURE OCTOBRE
C.cial Villabé
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
OUVERTURE OCTOBRE
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/ mn

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

DE TRES NOMBREUX JEUX D'OCCASION ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ET ACCESSOIRES EN MAGASIN !

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Date de Naissance ....../....../...... Code client

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 JOYSTICK OCTOBRE 97

Gros Plan

Prenez quelques ch'tis gars d'Apogee, de 3D Realms, ou encore d'Id Software, et vous obtiendrez l'équipe à la base du développement de SIN. Ce Quake-like semble plein de promesses, mais pas la peine de s'exciter puisque le jeu ne sera pas disponible avant mars 98. De la patience, toujours de la patience.



En 2087, le gouvernement jette l'éponge pour contrôler la criminalité, heureusement vous êtes là !

SIN

GENRE QUAKE-LIKE
EDITEUR RITUAL ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE MARS 98





Ouais, "pas la peine de s'exciter", ça c'est facile à dire. Parce que franchement, ce qu'il nous a été donné de voir, bah, ça en jette un max. Plutôt même. Mais faisons les choses dans l'ordre, après tout je ne me suis pas tapé des années de "thèse, anti-thèse, synthèse" à la con pour rien. C'est vrai, ça me dépasse, ça. On vous apprend à dire un truc, puis à prouver son contraire, pour finalement finir sur un avis mitigé style "p'têt ben qu'oui, p'têt ben que non". Fin de la parenthèse (ah merde, ça me poursuit). Alors voilà. Nous voici plongés en plein 2087, alors que le gouvernement de l'époque a jeté l'éponge pour tenter de contrôler la criminalité. Du coup, de nombreuses milices privées ont vu le jour, ramenant peu à peu le calme dans la ville de Freeport. Dix ans plus tard, seul un vaste et préoccupant problème de drogue résiste encore à ces nouvelles corporations, dont la plus connue porte le doux nom des Hardcorps. En tant que chef de celle-ci, c'est à vous de prendre les choses en mains pour remonter à l'origine de cette substance aux effets secondaires bizarres. Effectivement, le U4 transforme peu à peu ses consommateurs en mutants, mais c'est malheureusement tout ce que vous savez.



■ AUTREMENT DIT, PAS GRAND-CHOSE

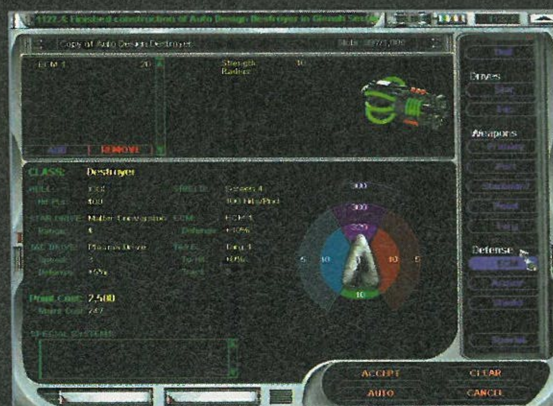
SIN utilise le moteur 3D de Quake 2, ce qui n'a pas empêché les programmeurs d'ouvrir le capot et de mettre les mains dans le cambouis. Ainsi, tout le programme effectuant le mouvement des membre a été revu et optimisé pour gagner de la vitesse de calcul. Grâce aux nouveaux algorithmes, les personnages sont capables d'effectuer tous les mouvements imaginables comme patrouiller, porter des trucs, utiliser un ordinateur, discuter tranquillement avec un pote, bref, tout ça quoi. Ainsi, l'impression de buter de vrais corps est particulièrement saisissante. Que vous disposiez d'une carte d'accélération 3D (OpenGL est bien évidemment de la partie) ou non, le jeu affichera 65 000 couleurs, disposera de nombreux effets de lumière, proposera des textures transparentes, sans oublier un super futur de l'indicatif pour testeurs empêtrés dans le respect de temps de conjugaison. Ouf ! Ajoutez à cela une ambiance sonore entièrement en 3D pour ceux qui possèdent le matos adéquat, et vous comprendrez pourquoi SIN se pose d'emblée comme le futur concurrent d'Unreal et autre Hexen 2.

Preview

GESTION SPATIALE
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉD./DÉV. THQ
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Plus d'une centaine de technologies pourront être découvertes.



▲ C'est la partie de Pax Imperia qui m'avait le plus emballé à l'époque sur Mac : concevoir ses propres vaisseaux en fonction des besoins et des avancées technologiques.

Pax Imperia





◄ Chaque race présentera des caractéristiques biologiques, sociales et technologiques pré-définies ou paramétrables, dont la précision ira jusqu'aux températures supportées ou le taux de reproduction.

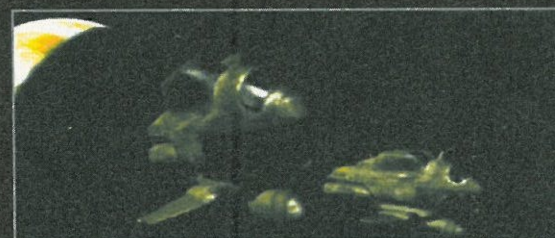
Quand je parle de jeux de conquête de l'espace, les deux références que vous m'entendez répéter comme un mantra sont Space Ward Ho ! et Master of Orion. L'année dernière, j'avais beaucoup reproché sa lenteur à Master of Orion 2. Aujourd'hui, avec nos gros Pentium, lui aussi est à ajouter à la courte liste des élus. Le genre se meurt lentement, tandis que paradoxalement les nouvelles sorties sont régulières.

En 1993, Pax Imperia avait aussi fait palpiter le petit cœur des possesseurs de Mac. Le jeu était très complet et intéressant, mais présentait deux importants défauts, une interface lourde et surtout des combats trop longs et buggués. Quatre années sont passées, quatre années de disette et voici enfin la suite : Pax Imperia Emminent Domain, programmé pour PC. Nouveau graphisme en 3D temps réel, nouvelle interface, mais principe identique : de la pure conquête de l'espace, avec dix espèces préconçues et la possibilité de paramétrer sa propre race. Comme son prédécesseur Mac, ce Pax Imperia semble extrêmement complet. On pourra toujours investir ses ressources entre recherche scientifique, production d'armes et de vaisseaux ou amélioration des planètes colonisées, concevoir ses propres vaisseaux, entretenir des relations diplomatiques avec les adversaires.

Mais tandis que la version Mac proposait deux modes, l'un au tour par tour, l'autre en temps réel, il semble qu'Emminent Domain ne se jouera qu'en temps réel. Et qui dit "temps réel" dit "mode réseau" : jusqu'à 16 joueurs par Internet, modem ou réseau.

monsieur pomme de terre

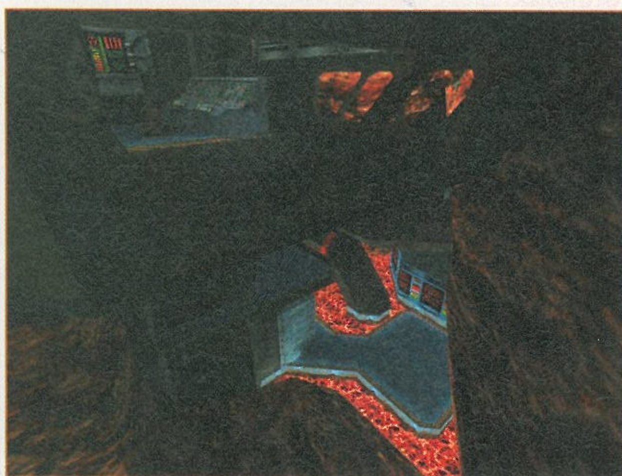






Jeu et combats se dérouleront en temps réel. ►





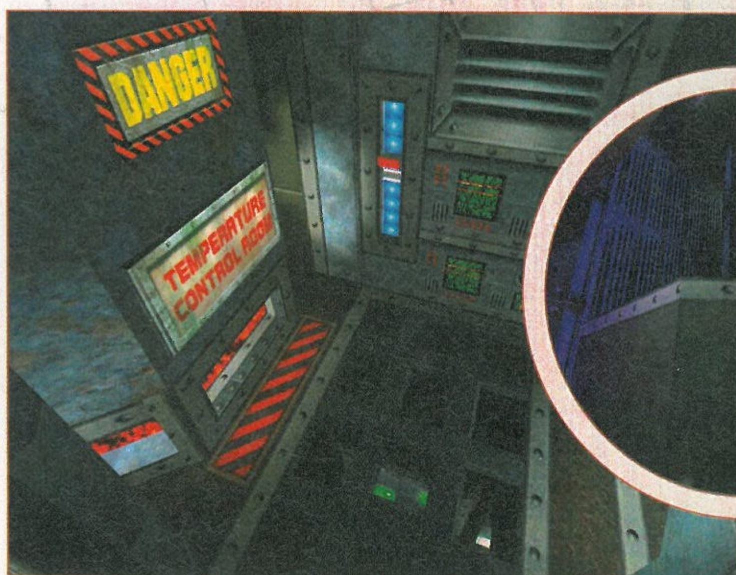
Mais, comme le soulignent les concepteurs, SIN n'est pas qu'un bête jeu de shoot dans lequel il suffit d'aligner les niveaux à la sueur de vos réflexes.

■ UN PEU DE FINESSE, QUE DIABLE !

La volonté de Ritual Entertainment a été de créer une histoire de jeu dans laquelle le joueur se sente vraiment impliqué. De ce fait, le scénario n'est pas fixé une fois pour toutes, mais évoluera en fonction des actions que vous effectuerez. Ainsi, certains actes auront des répercussions dans les niveaux suivants, ce qui vous obligera à ne pas faire n'importe quoi sans réfléchir. De même, certains passages particulièrement ardus seront bien plus simples à terminer si vous prenez la peine d'essayer quelques chemins détournés, comme par exemple trouver la salle de contrôle du système d'alarme protégeant un immense manoir. Pour ce qui concerne les armes disponibles, vous n'échapperez pas aux classiques du genre (gun, lance-missiles, mines, etc.). Mais ô joie, quelques nouveautés devraient varier un peu les plaisirs, comme des mini-robots tueurs ou bien encore des fusils longue portée. Le mode Multijoueur est identique à celui de Quake 2, dans le sens où 200 pèlerins pourront se courir après dans une trentaine de niveaux deathmatchs, tout spécialement créés pour l'occasion. Maintenant, il ne reste plus qu'à attendre six longs mois pour voir si l'enthousiasme qui nous anime aujourd'hui est pleinement justifié.

Fishbone

SIN se pose d'emblée comme le futur concurrent d'Unreal et autre Hexen 2





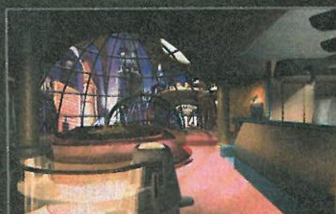
Ritual Entertainment, des nouveaux anciens

Ritual Entertainment est un éditeur relativement récent, puisque son précédent et unique produit n'est autre que Scourge of Armaggedon, un data disk pour Quake. Cependant, les membres de l'équipe n'en sont pas à leur coup d'essai : en effet, la majorité d'entre eux sont des anciens du milieu des jeux vidéo. Individuellement, ils ont participé à la création de jeux comme Rise of the Triad, Prey, et même Doom. Si le cœur vous en dit, vous pouvez aller jeter un petit coup d'œil sur le site www.ritual.com.



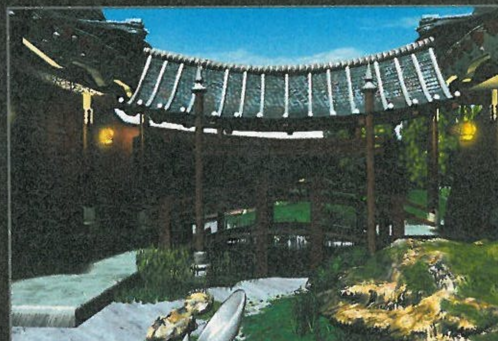
Preview

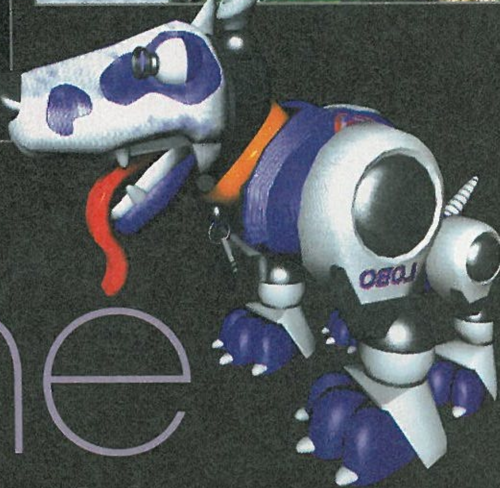
AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROFOLIE'S
DÉVELOPPEUR CRYO
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



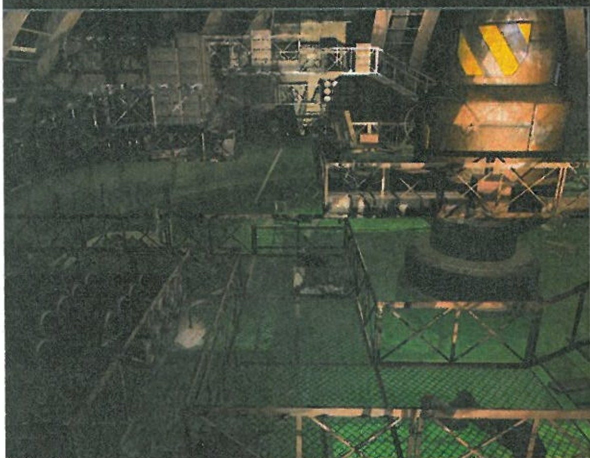
L'aventure sera ponctuée de petites séquences d'action en 3D.







Zero Zone



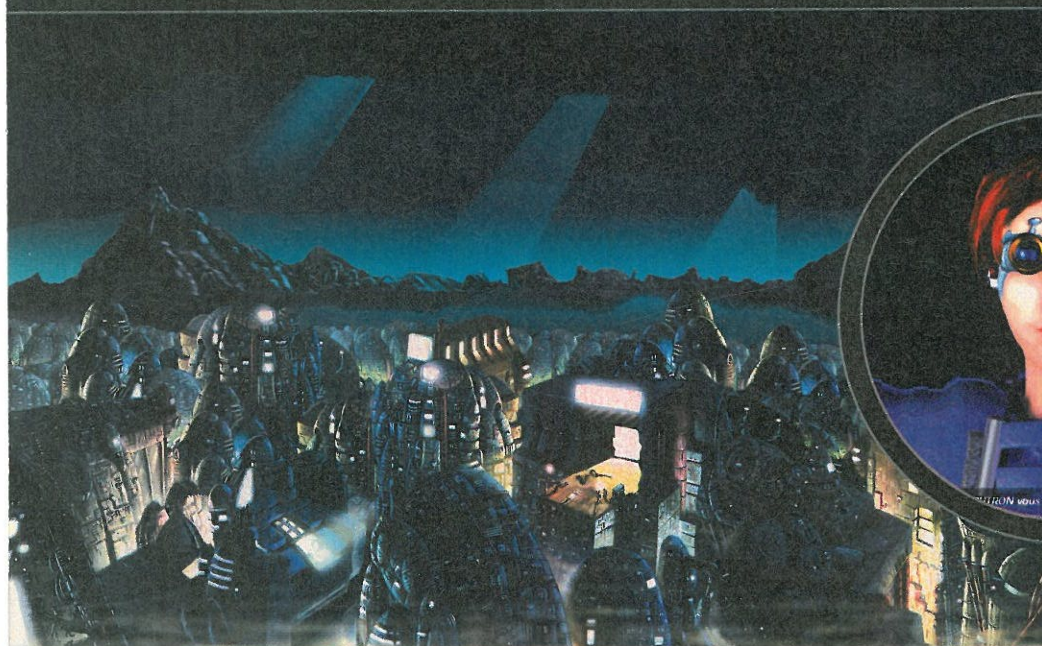


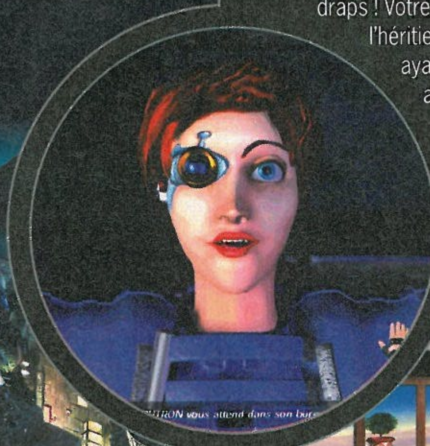
Une secrétaire virtuelle avec de gros seins bleus... L'avenir n'est pas si noir que ça.

Attachez vos ceintures, éteignez vos pétards, Air Cryo va momentanément atterrir. La température extérieure est plutôt chaude, nous sommes en 2097, bienvenue à Megatown. Dans cette mégalopole tentaculaire, les cybers sont les esclaves des humains, main-d'œuvre inépuisable et totalement obéissante. Les cybers sont plus que des robots, ils sont intelligents et sensibles, mais deux obstacles les empêchent de se libérer du joug des humains. D'abord, leur cerveau renferme une puce, l'octopuce, un implant qui inhibe en principe tout désir de révolte. Ensuite, il y a la zone zéro : un degré d'intelligence auquel seuls les humains peuvent parvenir.

Comment expliquer alors l'existence de la Murena, une organisation terroriste cyber ? Par la "méditation hertzienne", une sorte de yoga pour les robots, qui leur permet momentanément de se libérer de l'emprise de l'octopuce et de se livrer à des actes de violence. En riposte, les ultra-extrémistes humains imposent la terreur pour contenir la rébellion. Dans ce grand foutoir, vous incarnerez Stan Gonzo. Sale nom pour un héros qui est d'entrée de jeu dans de sales draps ! Votre père vient d'être assassiné, et vous voilà l'héritier d'Al Gonzo, éminent cybernéticien ayant découvert le moyen de faire franchir aux Cybers, l'incessible Zero Zone ... par le sexe !

monsieur pomme de terre







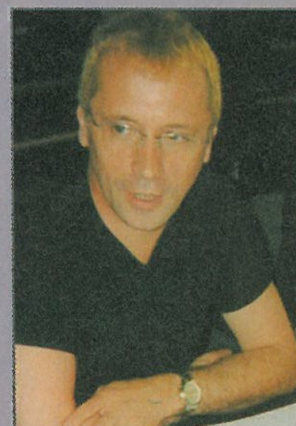




Interview de Philippe Ulrich

Maître contrôle principal chez Cryo et chef de projet de Zero Zone





Joy : *Tu ne trouves pas que le genre de l'aventure a vraiment peu évolué depuis dix ans ?*

Philippe Ulrich : La réponse se trouve dans ta question : l'aventure est un genre, et à mon avis le genre le plus noble des jeux vidéo, parce que le but est de raconter une histoire. C'est le type de jeu qui procure les sensasions les plus fortes, exactement comme le cinéma. Depuis The Hobbit, sur les ordinateurs 8 bits, les aventures suivent exactement le même principe, mais des innovations sont à venir, principalement grâce aux progrès de la 3D. Peut-être avec le relief et les lunettes 3D également, qui amèneront quelque chose. L'important est d'immerger totalement le joueur dans un univers.

Joy : *Et le on-line ?*

P. U. : J'ai jeté un coup d'œil à Ultima Online, et j'en suis malade de jalousie. Mais c'est un jeu de rôles, ce qui est très différent. Pour une aventure, j'avais calculé qu'il fallait trois mois de temps/homme (de travail pour une seule personne), pour développer un seul personnage, son caractère, son graphisme, ses interactions avec l'environnement... Imagine le travail que représenterait une aventure on-line... Non, l'avenir proche de l'aventure ne se trouve pas là. On m'a souvent parlé de télé interactive aussi, mais là c'est pire que tout. Où sera l'interactivité ? Il faudra voter si le héros part à gauche ou à droite ? C'est idiot.

Joy : *Qu'est-ce que tu conseilles à ceux qui veulent se lancer dans l'écriture d'un scénario d'aventure ?*

P.H. : Il n'existe pas une seule manière de faire, et devant une feuille blanche, un débutant part ex-æquo avec quelqu'un d'expérimenté. Il ne faut pas se laisser impressionner. Tout doit partir d'une idée de base, d'un synopsis très simple. Ensuite, à chacun sa route. En ce qui concerne Zero Zone, nous sommes d'abord partis sur une fiction linéaire, un scénario pouvant être adapté en série TV ou en BD. Ça n'est que plus tard que nous avons imaginé toute l'arborescence qui constitue une aventure. Moi, je commence par dresser un plan de tous les lieux en situant les personnages, les objets, etc., mais encore une fois, il n'y a pas de manière institutionnelle.

Joy : *Zero Zone est ouvertement d'inspiration manga... Tu suis la mode ?*

P.H. : Non, je suis un très grand fan de Masamone Shirow ("Apple Seed", "Orion", "Ghost in the Shell"). Les Japonais renouvellent la science-fiction. Là-dessus, les aventures sont très en avance aussi, alors que le cinéma est resté figé depuis "Blade Runner".

Propos recueillis par monsieur pomme de terre



◀ Votre feuille de perso. Près d'un millier d'objets pourront être récoltés.





Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ED./DÉV. CRYO
SORTIE PRÉVUE NOV.





▲ La Glenn Runcinter Incorporated. Cette mégacorporation est spécialisée dans le contre-espionnage industriel.

Ubik

Ubik, c'est le titre de l'un des cinq meilleurs romans de mon auteur fétiche Philip K. Dick dont quelques réalisateurs tentent, depuis bien des années, de façon métronomique et peu concluante il faut le dire, d'essayer d'adapter l'œuvre. Mais depuis quelque temps, cette mode a tendance à arriver dans notre petit monde des jeux vidéo, on attend tous plus ou moins Blade Runner, un jeu d'aventure qui a tout l'air d'être prometteur. Mais l'idée de l'adaptation d'Ubik en jeu ne cesse de me laisser songeur.

L'univers du roman est un monde futuriste dominé par les méga-corporations et les télépathes qui officient comme espions industriels. Glenn Runcinter est le patron de la plus grande société de sécurité du monde et possède une équipe de contre-télépathes chargés de repérer des individus dangereux qui infiltrent des entreprises. Runcinter a aussi une femme... morte qui, maintenue en semie-vie dans un moratorium suisse, continue d'administrer la société et à lui prodiguer des conseils. Le roman démarre sur les chapeaux de roue lorsque l'un des télépathes les plus dangereux vient à disparaître dans la nature, alors qu'il était suivi par l'équipe de Runcinter. En gros, il va aller sur la Lune, accompagné de ses meilleurs hommes, et là tous vont connaître un destin pour le moins étrange (pas question de vous dévoiler le vrai thème du roman qui est l'un des plus originaux de la littérature S-F). Bon, parlons un peu du jeu maintenant. Celui-ci se situe sur une frontière assez floue entre Cyberia II et Time Commando. À New York, en 2019, vous allez devoir gérer et diriger un groupe d'espionnage industriel dans un environnement cyberespace dangereux. Vous pourrez y utiliser des pouvoirs psychiques... Bon, moi je dis, c'est à voir...

Bob Arctor







▲ Vous pourrez constituer votre équipe avec différents personnages, les entraîner etc.



◀ Action stratégique dans des décors futuristes.

Une fois de plus, Cryo réalise un gros boulot sur le design pour donner un look futuriste à la "Blade Runner". ▶



Spécialiste des jeux PC depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location

DREAM GAMES

9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

Ouvert tous les jours de 10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)

CONQUEST EARTH — 269 FF / 1650 FB

TOP STRATEGIE TEMPS REEL
DARK REIGN — THE FUTURE OF WAR — 289 FF / 1750 FB

TOTAL ANNIHILATION — 315 FF / 1899 FB

HEXEN II — 319 FF / 1950 FB

SHADOW WARRIOR



269 FF / 1650 FB

DARK EARTH ☎

Chevaliers de Baphomet 2
Les Boucliers de Quetzacoatl — 309FF / 1899FB

LANDS OF LORE — GUARDIANS OF DESTINY — 329 FF / 1999 FB

CONSTRUCTOR — 319 FF / 1950 FB

F1 Racing Simulation — 299 FF / 1799 FB



329 FF / 1999 FB

3D Ultra Pinball 2	199 / 1199
5è Mousquetaire VF	199 / 1199
9 - Nine VF	285 / 1699
A10 Cuba	335 / 1999
Afterlife NF	149 / 899
Albion VF	169 / 999
Alerte Rouge VF	285 / 1699
Alien Odyssey VF	169 / 999
Amazone Queen VF	99 / 599
Amok	199 / 1199
Archimedean Dy. NF	*149 / 899*
Area 51	249 / 1499
Assassin 2015	199 / 1199
Bataille du Pacifique nf	299 / 1799
B.G. Antietam	335 / 1999
B.G. Shiloh	335 / 1999
Bedlam	199 / 1199
* Betrayal in Antara vf	289 / 1750
* BirthRight VF	289 / 1750
Burn Cycle VF	149 / 899
C&C Gold VF Win95	285 / 1699
C&C Data Op. Survie vf	149 / 899
Carmageddon VO	265 / 1599
Cave Wars	299 / 1799
Chaos Engine NF	135 / 799
ChessMaster 5000	299 / 1799
Chevaliers de Bap. VF	199 / 1199
Chiffres et lettres VF	*199 / 1199*
Chronomaster	249 / 1499
Cité des enfants... VF	299 / 1799
Civilization II EF	199 / 1199
Civnet	199 / 1199
Cludeo VF	269 / 1599
Complete Davis Cup T.	249 / 1499
Conqueror	249 / 1499
* Conquest Earth	269 / 1650
Constructor VF	299 / 1799
Crusader no Regret vo	199 / 1199
CyberMage	149 / 899
Cyberstorm VF	149 / 899
Daggerfall	*149 / 899*
Dark Forces VF	149 / 899
Darklight Conflict VF	289 / 1750
* Dark Reign	289 / 1750
Daytona USA NF	249 / 1499
Descent II NF	199 / 1199
Destiny	299 / 1799
Destr. Derby 2 NF	249 / 1499
Diablo NF	335 / 1999
Die Hard Trilogy VF	289 / 1750
Discworld VF	129 / 799
Discworld 2 VF	299 / 1799
Donald in Cold S. vf	249 / 1499
Doom 2 Dos/W95	99 / 599
Dungeon Keeper VF	285 / 1750
Earthworm Jim 1&2	149 / 899
Euro 96 VF	149 / 899
* *Extreme Assault*	299 / 1799
* F1 Racing	319 / 1950
Fable VF	149 / 899
** Fall Out VF*	*299 / 1799*
Final Doom NF	299 / 1799
Fifa 97 VF	249 / 1499
* *Fighting Force*	299 / 1799
Fire Fight	299 / 1799
Flight Sim.6 VF	349 / 2099
Flying Corps VF	299 / 1799
Formula One VF	299 / 1799
Fragile Allegiance VF	249 / 1499
Frankeinstein VF	149 / 899
Gender Wars	249 / 1499
Gene Machine VF	149 / 899
Gene Wars VF	*149 / 899*
GEX	249 / 1499
G-Nome	249 / 1499
Golden Gate Killer VF	249 / 1499
GT Racing VF	249 / 1499
Hardline VF	149 / 899
Harvester VF	149 / 899
Helicops	169 / 999
Heretic NF	99 / 599
* *Hexen 2*	319 / 1950
Hind VF	*199 / 1199*
Hi-Octane VF	149 / 899
* Holiday Island vf	299 / 1799
* *Imperialism*	285 / 1750
Independance Day	299 / 1799
Interactive Sailing	235 / 1399
* International Rally Ch	299 / 1799
Interstate 76 VF	335 / 1999
Interstate 76 VO	299 / 1799
Iznogoud VF	249 / 1499
* *Jedi Knight*	309 / 1899
Jetfighter III NF	249 / 1499
Killing Time	249 / 1499
Larry VII VF	279 / 1650
* *Legacy of Kain*	315 / 1899
Lighthouse VF	199 / 1199
Lords of Midnight VF	149 / 899
Lost Vikings 2 nf Nors	299 / 1799
Magic Carpet 2 VF	149 / 899
Manic Karts	169 / 999
Mech.2 Mercenar nf	335 / 1999
Megaman X 3 nf	169 / 999
Mission Critical	249 / 1499
Monty Python S.Graal	199 / 1199
Moto Racer VF	285 / 1750
Moto X	149 / 999
* *Myst 2 - Riven*	365 / 2199
NBA 97	299 / 1799
Need for Speed 2 VF	*249 / 1499*
Nascar Racing 2 NF	249 / 1499
Normality VF	149 / 899
Olympic Soccer VF	149 / 899
* Outpost 2 VF	269 / 1650
Poupée pleine aux VF	249 / 1499
Power Chess VF	249 / 1499
Power F1 NF	*249 / 1499*
Puzzle Bobble Nf	215 / 1350
Quake NF	249 / 1499
Raiden	169 / 999
Rama VF	*199 / 1199*
Rally Championship vf	299 / 1799
Realms of the haun.vf	149 / 899
Rebel Assault II VF	199 / 1199
* Red Baron II	299 / 1799
Ring Cycle VF	149 / 899
Ripper VF	265 / 1599
* Rising Lands	? / ☎
Road Rash VF	199 / 1199
Roland Garros 97 VF	299 / 1799
Sampras tennis 97 nf	249 / 1499
Screamer 2 VF	199 / 1199
Scorched Planet	149 / 899
Secret du Templier VF	149 / 899
Sega Rally NF	249 / 1499
* Shadows of the e.	335 / 1999
* Shadow Warrior	285 / 1750
* Sierra Pro Pilot	315 / 1899
Skunny	149 / 899
Shadow of the com vf	149 / 899
Shadows Over Riva	299 / 1799
* Shadow Warrior	269 / 1650
Synnergist	199 / 1199
Term. Future Shock	199 / 1199
The Dig VF	199 / 1199
Theme Hospital VF	*285 / 1699*
ThunderHawk 2	149 / 899
Tie Fighter Collector vf	149 / 899
Time Commando VF	*199 / 1199*
Titanic VF	265 / 1599
Tomb Raider VF + UAKM	299 / 1799
* *Total Annihilation*	315 / 1899
Touché Coulé	199 / 1199
Total Mania	249 / 1499
Trésor des Toltèqu... vf	249 / 1499
Trivial Pursuit VF	285 / 1699
Ultimate Doom	99 / 599
Ultimate Football	215 / 1299
Urban Runner VF	299 / 1799
Virtua Cop NF	249 / 1499
* Virtua Fighter II	329 / 1999
Virtual Karts VF	149 / 899
Virtual Pool NF	149 / 899
Warcraft II Data VF	169 / 999
Warwind NF	149 / 899
Wetlands NF	149 / 899
Wing Command 4 VF	299 / 1799
WipeOut 2097	299 / 1799
Wizardry Gold	249 / 1499
Wizardry Nemesis NF	249 / 1499
* World Football 98	275 / 1650
World Rally Fever vf	149 / 899
* Worldwide Soccer	329 / 1999
X-Miles (Data Rally Ch.)	99 / 599
X-Wing VS Tie NF	299 / 1799
ZPC	249 / 1499

Compilations

Awesome 4 Pack .... 299 / 1799
CyberSpeed + Entomorph + Steel Panthers + SU27 Flanker

Big 16 .... 269 / 1599
Alien Logic + Casino Master Multimedia + Commander Blood + D-Generation +Dragon Lore+Genesia +JetFighter II + Legions + Megarace + Metal Marines + Pac in Time + Pinball Crystal Caliburn + Puzzle Power + The Psychotron + Tom LStrategy Football + Warriors

Gremlin CD3 Pack ...... 115 / 699
Lotus + Nigel Mansell's World Championship + Zool

Megatripack .... 199 / 1199
Cyclemania + Thunderscape + USS Ticonderoga (Dos/Win95)

Master Piece Collection . 269 / 1599
Dark Sun 1 et 2 + Ravenloft 1 et 2 + Menzoberranzan + Al Quadim

Soccer Stars 96 .... 249 /1499
Fifa Soccer + Kick Off 3 (On the Ball) + Carton Rouge + Premier Manager 3

Super Promos

99 FF / 599 FB par titre :
3D Ultra Pinball NF / 11th Hour VF Actua Soccer VF / Civilization VF / Civil War VF / Congo VF / Colonization VF / Crusader No Remorse VF / Daedalus Encounter VF / Dune + Dune II VF / Fade to Black VF / Fifa Soccer 96 VF / FIGP VF / King's Quest VII VF / Lands of Lore VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / LBA VF / Loom VF / Lost Eden VF / Magic Carpet VF / Maître Lu VF / NHL 96 NF / Outpost VF / PGA Euro Tour VF / Player Manager 2 Extra / Pray for Death NF / Raptor / Screamer NF / *Sherlock Holmes 2 VF* / Shivers VF / Silent Thunder VF / Slipstream 5000 VF / Space Hulk 2 VF / Space quest VI VF / System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Tilt NF / Torin's Passage VF / Transport Tycoon VF / UFO VF / Ultima 8 VF / Under a Killing moon VF / Woodruff VF

115 FF / 699 FB par titre :
Dragon Lore VF / *Duke Nukem 3D* /Indy IV VF / Jagged Alliance VF / Jewels of the Oracle VF / Mechwarrior 2 NF / Panzer General / Pitfall VF / Police Quest Swat VF / Primal Rage / Settlers VF / Steel Panthers VF / *ToonStruck VF* / Universe VF / US Navy Fighter VF / Wing Commander

149 FF / 899 FB par titre :
Indy Car Racing / Othello / Resurrection - Rise 2 / Speed Rage / V for Victory / Warriors / XS / Yahtzee / Z VF

VF : version française
NF : notice en français
VO : jeu en anglais
** : bientôt disponible*

Les 3 règles d'or de Dream Games :
1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeu(x).
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de la commande.
3. Si ce que vous commandez n'est plus disponible , nous vous en informons.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville : ....

☐ Je désire recevoir gratuitement et sans engagement le catalogue.
☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de port : 1-100FB, 2-120FB, 3-140FB ———————→
1-30FF, 2-35FF, 3-40FF (Colissimo : 24H/48H)

Grand Total

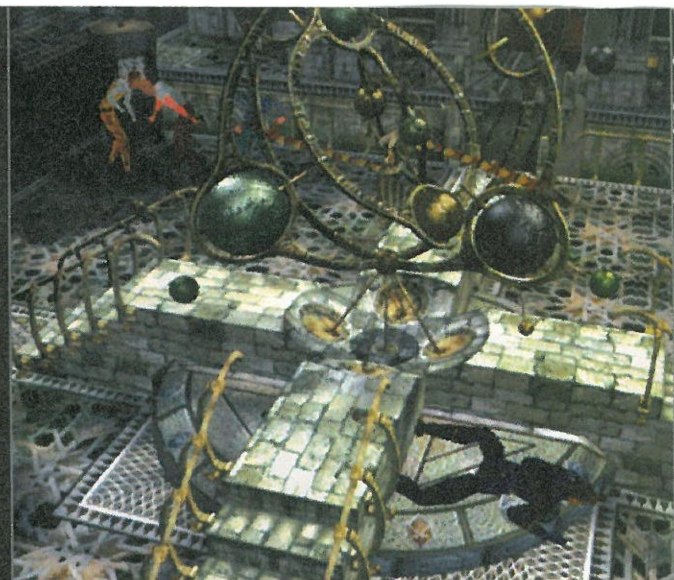
Paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat postal - ☐ Contre-remboursement: + 40FF / 67 FB

Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
DESTINATION DESIGN UK
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE



He mec, tu cuves ou quoi ? T'as pas vu les macaques derrière toi ? ▶



Queen-The Eye





▲ Jouer au ping-pong avec une porte n'est pas aussi évident que vous pouvez le penser !





Moi, j'aime bien Queen. Certains trouvent que c'est de la daube (NDRC : oui), mais y a pas à dire, Freddie Mercury avait quand même une sacrée voix (NDRC : Florent Pagny aussi). Sa disparition ayant plus ou moins limité les pesetes à venir pour les membres survivants du groupe, le mot d'ordre a été : diversification des activités. Quand on parle d'avenir, on parle de multimédia. Mais comme l'industrie du multimédia ne venait pas à eux, ils sont allés à elle, avec en poche quelques parts d'une maison de développement. Puis dans la foulée, un jeu basé sur leurs musiques a été mis en route pour arriver cette semaine à la rédaction.

Le résultat ne paraît pas si mal que ça, avec une histoire où s'intègrent bien les productions de Queen.

Dans un monde futuriste où la société a foutu le camp, l'Oil, une créature biotechnique, commande les restes de l'humanité de manière à éliminer toute trace de créativité. Le héros, Dubroc, devra abattre les remparts créés par cette chose pour se protéger. Dans ce jeu mi-aventure, mi-action, vous serez soutenu par une bande-son queenesque, sur laquelle vous combattrez les créatures et en résoudrez les énigmes. Les décors ont l'air bien sympa. Si le jeu s'accompagne de l'utilisation d'une carte 3D accélératrice et d'un gameplay efficace, tous les joueurs (à part, évidemment, ceux qui ne supportent pas Queen) y trouveront leur compte.

Kika

CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM
✆ 08 36 69 04 49

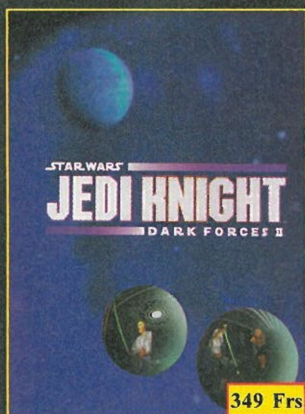
DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION

CASH

JEUX, CULTURE, WARGAMES, CHARME : PC / MAC

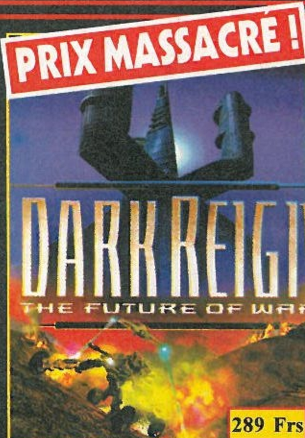


LES NOUVEAUTES JEUX CYBERVISION



Jedi Knight Dark Forces 2 VF

PRIX MASSACRE !



Darkreign VF



Dark Earth



Lands of Lore 2



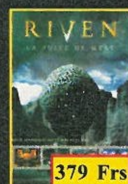
Warlords 3 VF



Shadow Warrior VF



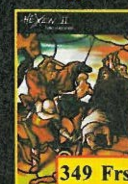
Battlespire VF



Myst 2 Riven VF



Mageslayer VO



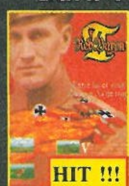
Hexen 2 VF



Descent to Undermountain VO



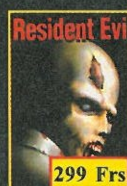
F1 Racing VF



Red Baron 2 VO



Extreme Assault VF



Resident Evil VF



Le Bouclier de Quetzacoalt VF



Legacy of Kain



Birthright VO



Conquest Earth VF

ULTIMA ON LINE BIENTOT DISPO EN VERSION US NOUS TELEPHONER

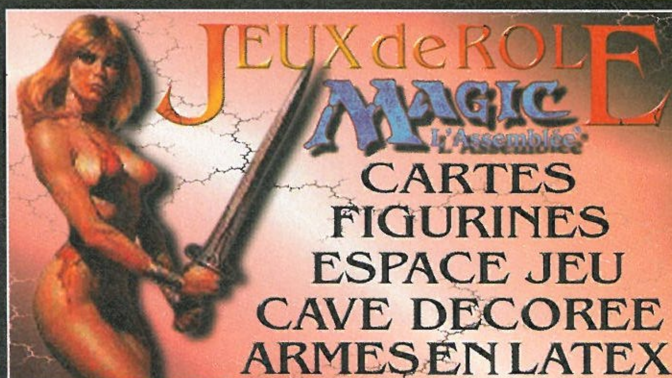
CADEAU ! POUR 3 JEUX ACHETES ➧ 1 JEU OFFERT

RED ALERT VO ~~349~~ Frs =0 Frs



JEUX MAC

- ✗ Obsidian VO : 399 Frs
- ✗ Civilisation 2 VO : 479 Frs
- ✗ Atlantis VF : 399 Frs
- ✗ Tie Fighter VO : 349 Frs
- ✗ Rama VO : 399 Frs
- ✗ Creatures VF : 299 Frs
- ✗ Prime Target : 299 Frs
- ✗ Duke Nuken 3D : 449 Frs
- ✗ Marathon Infinity VO : 299 Frs
- ✗ Master of Orion 2 : 499 Frs
- ✗ Warcraft 2 VF : 399 Frs
- ✗ Command & Conquer : 399 Frs
- ✗ Damage Incorporated : 299 Frs





NOTRE ADRESSE :

37, rue de Lappe
75011 Paris
M° Bastille - Ouvert de 10H à 19H



3615 CYBERVISION

3617 CD GRATIS



COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49
De 9H à 19H sans interruption

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ Date : _ _ / _ _

JOYSTICK

PRODUIT	PRIX
12.000 clients satisfaits	
❒ 3 JEUX ACHETES = RED ALERT OFFERT !	GRATUIT
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 24h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

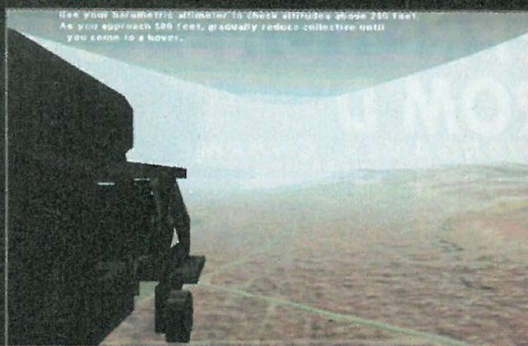
CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....

Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR JANE'S
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



▲ De nombreuses vues à la Interstate '76 feront leur apparition.

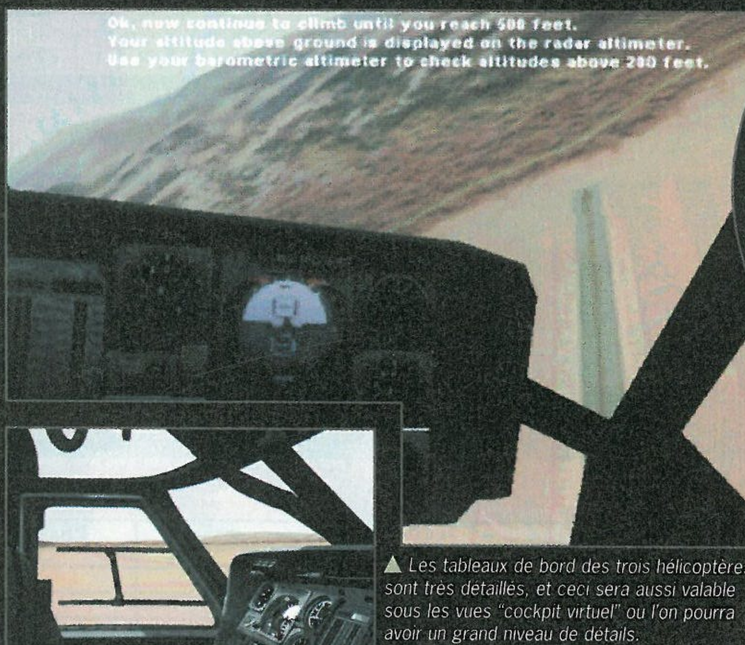


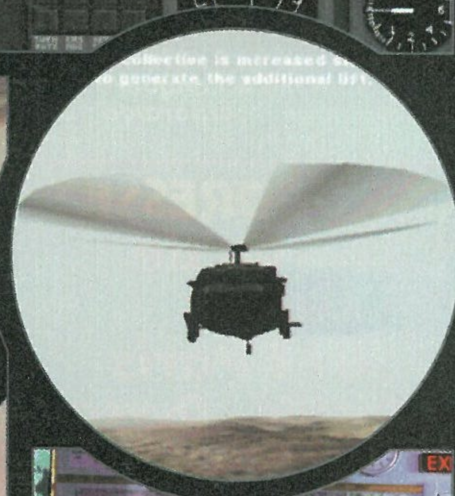
Ah-64D Longbow II

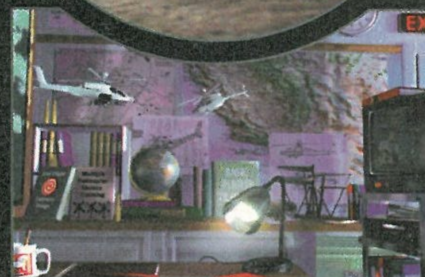
Un an et demi après le best-seller des simulations d'hélicos, Ah-64D Longbow (sacré meilleure simulation de vol de l'année 96), voici la suite, dans un emballage tout neuf et nanti de milliards de nouvelles options et possibilités. Pour le premier volet, l'éditeur, sans doute fatigué de nous sortir des semi-simulations comme la série des US Navy Fighters, nous avait concocté une excellente simulation de Longbow au moteur toutefois un peu trop "hard" pour les machines de l'époque. Beaucoup d'améliorations ont été ajoutées à cette suite, qui n'est pas seulement une version 1.5 d'Ahd64D copiée sur ses petits camarades d'Interactive Magic (Apache Longbow). En effet, on trouvera désormais la possibilité de jouer à deux en réseau en mode Coopératif (pilote/officier d'armement). De même, on ne se limitera pas à un seul hélicoptère dans ce jeu, puisqu'on pourra désormais prendre les commandes d'appareils aux rôles aussi différents que le Kiowa Scout (reconnaissance et désignation des cibles grâce au pod Martin Marrieta), le Blackhawk (transport de troupes) et bien sûr l'Apache Longbow itself. Comme 70 % des jeux sortant cette année (wargames napoléoniens exceptés), on retrouvera un graphisme tout neuf profitant à donf des ressources d'une carte 3Dfx, tant au niveau du terrain que des hélicos et des autres unités. L'intelligence artificielle elle aussi s'est améliorée, que ce soit pour guider les activités meurtrières des ennemis ou au niveau du comportement en vol des wingmen. Un nouveau système de campagnes dynamiques a lui aussi fait son apparition. Après le calumet offert à toutes les simulations poussives d'hélicos par le Comanche 3 de Novalogic, il restait néanmoins à réaliser à la fois une bonne simulation et un bon jeu. Il semblerait que le nouveau titre de Jane's ait pris une longueur d'avance dans un match où aucun autre concurrent ne semble vouloir se faire connaître.

Bob Arctor









▲ Les tableaux de bord des trois hélicoptères sont très détaillés, et ceci sera aussi valable sous les vues "cockpit virtuel" où l'on pourra avoir un grand niveau de détails.

Preview

COURSE DE BAGNOLES
PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR
CODEMASTERS, GB.
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE

Toca

Touring Car Championship

Le Championnat de Touring Cars est un peu particulier. Il met en scène les voitures berlines de monsieur tout le monde (un peu gonflées, il est vrai), lancées sur un mélange de circuits originaux et d'autres déjà utilisés pour les championnats de Formule 1. Et voilà que cette compétition arrive sur les écrans de nos bécanes, sur PC en novembre prochain.

Les voitures qui s'installeront sur la piste pour des courses acharnées iront de la Peugeot 406 à la Nissan Primera en passant par la Volvo S40 ou encore l'Audi A4. Le jeu sera bien sûr jouable en réseau, jusqu'à huit simultanément, ou en mode Écran splitté à deux sur la même bécane.

Nous n'avons que quelques photos, et une vidéo tournée par l'éditeur pour juger de l'animation et de la vitesse de Toca Touring Car Championship. Et déjà le jeu nous titille sérieusement. Voitures bien modélisées, vitesse honorable, beaux décors, effets de fumée et de dérapages, bref, tout semble y être.

Reste à juger de la maniabilité, de l'intérêt et de la durée de vie. Croisons les doigts.

Seb

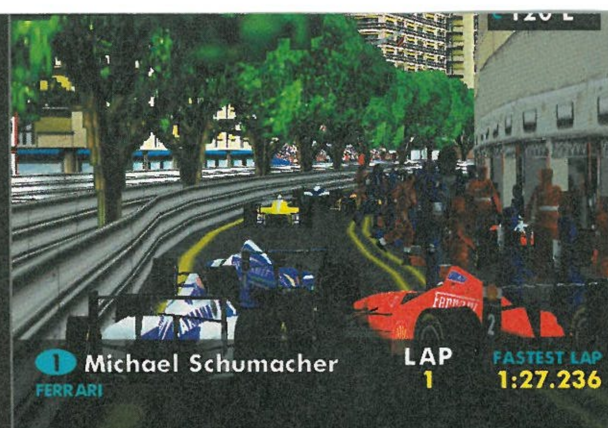
◄ Le beau cul de la Peugeot 406. Les voitures de Toca Touring Car Championship semblent diablement bien modélisées.

Preview

SIMULATION AUTO
PC CD-ROM
ÉD. UBI SOFT EDITION
DÉV. UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ C'est difficile à voir sur la photo, mais des étincelles jaillisent de dessous la carosserie.



▲ Le timing des arrêts au stand a été revu à la hausse. Ils ont mangé du lion, les p'tits gars. C'est qu'il y a du monde bon sang !

F1 Racing Simulation



▲ La tour se déplace en C-4... heu, non, rien.





Les pneus se salissent et la voiture laisse désormais un nuage de poussière en passant sur le sable. ▶





Chaque voiture possède son propre tableau de bord. De la même façon que dans Grand Prix 2, vous devrez prévenir de votre arrivée aux stands par la touche "Enter". Notez le feu rouge arrière anti-brouillard ▶

C'est vrai, je l'avoue, nous avions déjà fait une preview de F1 Racing le mois dernier. Seulement voilà, on en refait une ce mois-ci. Et ce n'est pas tout, on fera le test aussi, et puis l'after-test. On assurera le service après-vente, ainsi que le suivi client. On va également construire un circuit derrière nos bureaux (là où y a un parking pérave, un square et une vieille usine à la con, genre blocs de béton décatis), et on conduira des Formule 1. Oh là, partez pas, j'ai pas fini. Dans la foulée, on va devenir champions de Clichy, puis champions du monde, et maîtres de l'univers.

Allez, pourquoi une nouvelle preview ? Disons que le jeu a quelque peu évolué et que nous tenions à vous en tenir informé. Je sais, ça fait deux fois "tenir" dans la même phrase. Mais j'y tiens. Le moteur 3D s'avère nettement plus rapide qu'auparavant, ce qui me fait dire que, finalement, pouêt-pouêt, un Pentium 150 devrait offrir une jouabilité correcte. Second point important, mais qui vous concerne nettement moins, le fou prend la reine en B-5. T'es dég', hein ?... Second point important, disais-je, les écrans d'option sont pour la plupart valides, ce qui n'était pas le cas dans la version précédente. Du coup, je peux enfin répondre à l'une de vos questions les plus pressantes : oui, de nombreux paramètres d'affichage peuvent être modifiés, à l'instar de ceux de Grand Prix 2. Je roque... excusez-moi. On pourra donc, sur petite bécane, réduire les détails au strict minimum pour plus de fluidité. D'ici à en conclure que le jeu tournera sur Pentium 90, ne rêvons pas.

Concernant le comportement de la voiture, c'est toujours aussi difficile mais les réglages paraissent plus efficaces et l'intelligence artificielle des concurrents de plus en plus stupéfiante. Je parle du mode Expert, bien entendu. Pour l'anecdote, lors de la conférence de presse, Jean-Christophe Boullion, qui essayait le jeu pour la première fois, ne s'est pas planté sur la moindre trajectoire, ce qui me fait dire trois choses : 1) c'est vraiment super réaliste ; 2) je suis quand même assez nul ; et 3) tant pis, j'avance mon pion en D-4. Enfin, les circuits sont intégralement implantés. Les effets visuels sont de plus en plus nombreux (la tête du pilote bouge dans les virages, la fumée se soulève lorsqu'on roule dans le sable). Echec et mat, pauv' keum ! Bref, ça a l'air de plus en plus cool. Ceux qui ont pu jouer à la démo que nous vous avions offerte le mois dernier avaient déjà manifestement apprécié, alors que c'était loin d'être au point. À ce propos, nous savons, un peu tard, qu'elle ne fonctionnait pas sous Cyrix. Mais la version commerciale ne posera aucun problème (promis-juré, qu'y nous ont dit...). En attendant de pouvoir goûter aux plaisirs du pilotage à grande vitesse, régalez-vous de ces nouvelles images...

Lord Casque Noir



SIERRA® & joystick vous proposent

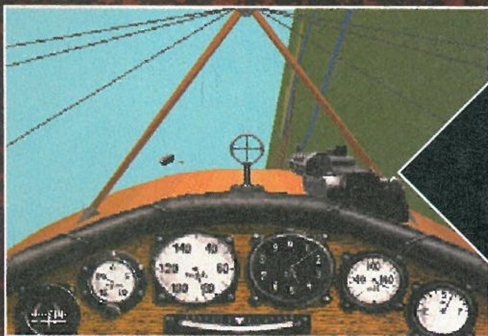
3 GRANDS JEUX COMPLETS

chez votre marchand de journaux

Space Quest 6

L'espace n'est plus ce qu'il était. Croyez en la longue expérience de Roger, le balayeur le plus célèbre de la galaxie, qui se retrouve une fois de plus embarqué dans une aventure délirante. Les fanas d'aventure sont partis pour des heures d'énigmes et de franche rigolade.





Red Baron

Red Baron vous donnera l'occasion de vous mesurer aux plus grands pilotes de la Première Guerre mondiale. Un des grand classiques des simulateurs de vol.

EarthSiege 2

Un robot de 5 mètres de haut, pesant plusieurs tonnes, équipé de 4 lance-roquettes et fonçant sur vous à pleine vitesse, ça n'a rien pour rassurer. Heureusement, dans EarthSiege 2, le pilote de ce bijou mécanique, c'est vous.



joystick
HORS-SÉRIE 3 CD
EXPLOSIF
TOUTES LES PROCHAINES SORTIES
SIERRA ET DYNAMIX
SKYROCK
49 F seulement
www.joystick.fr

3 jeux
+ 1 mag pour
49F
seulement

Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉD. / DÉV.
ACTIVISION ETATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



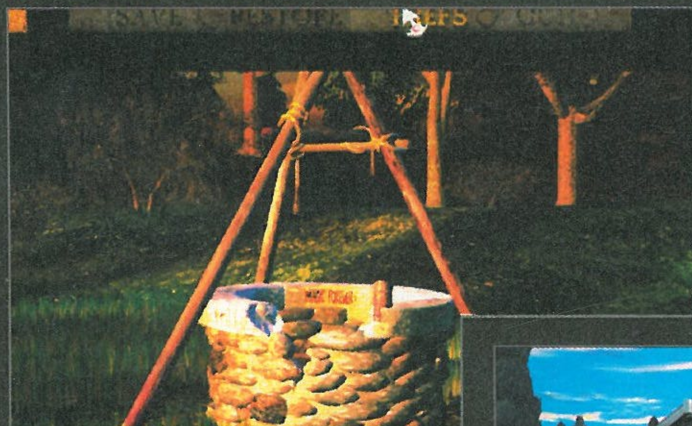


Zork Grand Inquisitor





▲ Manutentionnaires, unissez-vous ! celui qui remontera la caisse aura une augmentation !







◀ Ça ressemble à un blockhaus mais c'est un blockhaus ! Surtout ne pas attaquer !

Ce matin, dans le métro, une petite fille me regardait de ses grands yeux bleus et implorants. Certes, le wagon était plein, mais de là à me faire du chantage à l'innocence pour récupérer ma place, fallait pas exagérer. Quand on est jeune, on peut rester debout. En tout cas, je me suis mise à penser à vous, fans de Zork. J'imaginais vos grands yeux bleus clignotant en morse des signaux de détresse du style : "Alors Zork, à quand sa sortie ?" Avez-vous lu "La Légende des siècles" de Victor Hugo ? Dedans, il y a une histoire de ce genre : l'œil de Dieu poursuit Caïn dans les plus profondes ténèbres (l'œil était dans la tombe et regardait Caïn). Eh bien là, figurez-vous que je commençais à me sentir dans le rôle de Caïn. Néanmoins, aujourd'hui, je suis sur un nuage rose. Je crois bien que ce Zork nouveau sera digne des premiers. Vous y retrouverez l'humour que les jeux textuels possédaient. Les décors vous y replongeront avec la modélisation en 3D des lieux qui vous avaient enchantés, comme la Maison Blanche par exemple.

Dans ce volet, vous devrez lutter contre un grand inquisiteur ayant banni toute trace de magie de ce monde. Grâce à des voyages dans le temps, vous récupérerez des objets qui vous permettront de l'affronter. Un compagnon de route désincarné vous aidera dans votre quête. L'esprit d'un maître de donjon jouera la mouche du coche en vous aiguillant de ses commentaires piquants.

Et vous savez quoi, en plus ? Elisabeth Storz, la productrice, nous promet deux nouveaux épisodes qui devraient suivre à un an d'intervalle.

Kika

Preview

PLATES-FORMES 3D
PC CD-ROM
ÉD./DÉV.
DISNEY INTERACTIVE USA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



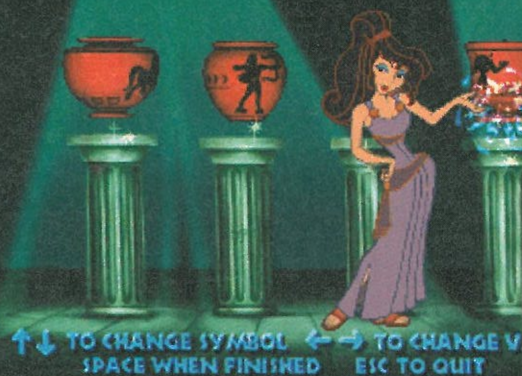


Hercule



▲ Un niveau spécial d'entraînement vous permettra de vous familiariser avec les mouvements musculeux d'Hercule.





◀ Un système de mots de passe vous évitera de reprendre le jeu, au tout début, à chaque partie. Accessoirement, cela alimentera également nos futures rubriques Jeux Crack.

Des séquences tirées du film apparaissent lorsque le joueur vient de terminer un niveau. ▲




C'est une première, Disney a développé son prochain dessin animé long métrage en parallèle avec l'adaptation du jeu. Du coup, les deux équipes se sont serrées les coudes, de longs et lourds échanges ont été effectués, et pour les besoins du plaisir de jeu, des personnages qu'on ne trouvera pas dans les salles de cinéma se promèneront sur les écrans de nos PC. Bien sûr, par son principe même, Hercule le jeu s'adresse plutôt aux jeunes joueurs, plate-forme oblige. Mais tout de même, il ne sombre pas dans le niais-gnan-gnan. Le dessin animé, d'ailleurs, qui sortira en France en novembre (en même temps que le jeu), semble lui aussi plus "adulte" qu'à l'accoutumée. Pour preuve : les mouvements sexy des personnages féminins, et particulièrement de Meg la copine d'Hercule. Entièrement en 3D, Hercule le jeu tente d'innover dans le monde ronronnant du jeu de plates-formes, avec pas mal de bonnes idées, beaucoup de plans de profondeur et des animations de personnages exemplaires (le contraire aurait tout de même été étonnant). Le scénario et pour le jeu et pour le film, reprend les grandes lignes du mythe des "Douze travaux d'Hercule", remanié à la sauce Disney, d'où love story et petit compagnon grognant qui accompagnent le héros. Le joueur ira donc de lieu en lieu accomplir ses 12 travaux en autant de niveaux différents. Ces niveaux divers sont entrecoupés d'extraits du film en quasi-plein écran, on se délecte alors de la représentation du personnage d'Hadès, dieu des Enfers, qui semble alors encore plus loin que le maintenant célèbre génie d'Aladin. À noter que le jeu sera entièrement en français, voix y compris, et qui plus est, les mêmes que pour le film. Ce qui, en fait, constitue une bonne et une mauvaise nouvelle : respectivement, on aura la joie de retrouver la voix française de Nicolas Cage pour le dieu des Enfers, et l'on subira celle de Patrick Timsit, ce pauvre type, qui doublera quant à lui le petit compagnon d'Hercule.

Seb

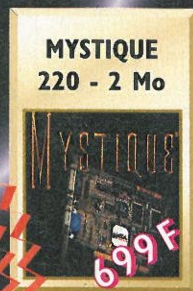
IMAGINA INFO

PRIX IMBATTABLES

PROMO DU MOIS

N°1 DU MULTIMEDIA

MYSTIQUE 220 - 2 Mo



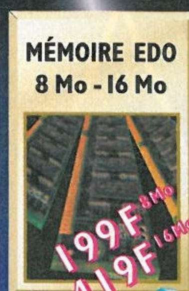
3DFX 3D MONSTER



3DFX + JEUX 3D MONSTER



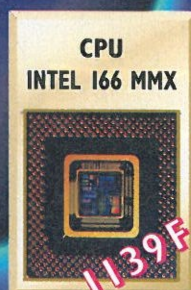
MÉMOIRE EDO 8 Mo - 16 Mo



MYSTIQUE 220 - 4 Mo



CPU INTEL 166 MMX



CPU INTEL 200 MMX



CD VIERGE TRAXDATA



MÉMOIRE	
Mémoire 8 Mo EDO	199
Mémoire 16 Mo EDO	419
Mémoire 32 Mo EDO	819
SDRAM 16 Mo	579
SDRAM 32 Mo	1049
SDRAM 64 Mo	3139
CARTE VIDÉO	
Mystique 220 - 2 Mo OEM	699
Mystique 220 - 2 Mo boîte	829
Mystique 220 - 4 Mo OEM	879
Mystique 220 - 4 Mo boîte	1039
S3 virge 2 Mo	259
S3 virge 4 Mo	359
Millennium II 4 Mo OEM	1279
Millennium II 4 Mo boîte	1499
Extension Mystique 2 Mo	319
Extension Mystique 4 Mo	479
Extension Mystique 6 Mo	689
Extens. Millennium II 4 Mo	879
CARTE ACCELERATRICE 3D	
3D Monster Diamond	1199
3D Monster Diamond + jeux	1349
3D Rigtheous Orchid	1289
3DX Apocalypse Power VR2 + jeux	1389
5D Apocalypse 8Mo + jeux	2390
Maxi 3DX	☎

MONITEUR	
14" NECH 0,28 p	1259
15" NECH 0,28 p	1769
15" PANASONIC 0,27 p	2089
15" SONY 100 SF 0,25 p	2990
15" NOKIA 449 XA 0,25 p	2990
17" NECH 0,28 p	3390
CARTE MÈRE	
ASUSTEK TXP4 512Ko	1089
ASUSTEK TX-97E 512Ko	1189
ASUSTEK TX-97E ATX 512Ko	1319
ASUSTEK LX-97E AGP Pentium2	2149
MSI 5156 TX 512 Ko	949
CPU	
INTEL 166 MMX	1139
INTEL 200 MMX	1959
INTEL 233 MMX	2999
CYRIX 166+	539
CYRIX 200+	659
CYRIX M2 166	1099
CYRIX M2 200	1899
CYRIX M2 233	2599
AMD K6 166/200/233	☎
INTEL PENTIUM II 233	4359
INTEL PENTIUM II 266	6219
INTEL PENTIUM II 300	8489
Ventil. pentium/cyrix	49
Ventil. TX97E	79

DISQUE DUR	
2,1 Go Quantum Ultra DMA	1489
3,2 Go Quantum Ultra DMA	1719
4,3 Go Quantum Ultra DMA	1989
6,4 Go Quantum Ultra DMA	☎
Lecteur de disquette	159
Disque dur SCSI	☎
BOÎTIER	
Mini Tour	269
Mini Tour ATX	599
Moyenne Tour	299
Moyenne Tour ATX	669
Grande Tour	☎
CARTES SON	
Sound Blaster 16 vibra PnP	319
Sound Blaster AWE 64 OEM	679
Sound Blaster AWE 64 boîte	949
Sound Blaster AWE 64 gold	1359
Diamond Monster Sound + jeux	1249
2 x 50 watts	129
2 x 120 watts	189
2 x 240 watts	229
DIVERS	
CD ROM vierge	19
Volant Pédalier	399
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	149
Rack IDE amovible	99
Rack SCSI amovible	119

SOURIS	
Microsoft (OEM)	☎
Logitech 3 boutons	139
RESEAU	
Compatible NE2000 PCI	179
Câble Réseau 2 mètres	29
Câble Réseau 5 mètres	39
Câble Réseau 10 mètres	49
Bouchon	15
MODEM	
OLITEC 33600	☎
US Robotics 33,6K Flash int.	679
US Robotics 56K Flash ext.	1189
US Robotics 56K Flash Message	1349
Diamond 33,6K SupraExpress int.	529
Diamond 33,6K SupraExpress ext.	639
SCANNER	
PHANTOM 4800 parallèle	1439
MICROTEK SME3 SCSI+carte	1789
CD-ROM	
16x SONY	649
24x PANASONIC	749
12x PIONEER SCSI	749
DVD TOSHIBA	1879
GRAVEUR PHILIPS/YAMAHA	☎

FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 10 kg : 99 F
10 à 25 kg : 139 F
En option :
Contre remboursement +41 F
Chèque / CB / Virement

IMAGINA ☎ 05 46 28 20 20
Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE
Fax : 05 46 34 11 56

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours.
Contactez-nous !

IMAGINA assemble votre PC 159 F

Preview

JEU DE FOOT
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DÉV. EA SPORTS CANADA
SORTIE PRÉVUE NOV.





▲ Tous les mouvements des joueurs n'étaient pas encore intégrés dans cette version, mais déjà quelques-uns ont de quoi enchanter l'œil.

FIFA 98

En route pour la Coupe du monde



▲ Les personnages sont très réussis, très beaux. Les textures du jeu, aussi bien des décors que des joueurs, sont réalistes à souhait.



Passons l'éponge, FIFA 97 nous avait bien déçus, FIFA 98 semble prometteur. L'équipe canadienne qui bosse sur la fameuse série semble s'être ouverte au reste du monde, et elle a tenu compte des critiques émises par les joueurs. Dans deux mois, quand la version finale de FIFA 98 nous tombera dans les pattes, nous saurons si EA Sports a réussi son coup. En attendant, réjouissons-nous, croisons les doigts, et jetons un œil sur ce que proposera cette nouvelle version.

Bien évidemment, ce nouveau FIFA tourne autour de la Coupe du monde 98 qui se déroulera en France l'année prochaine. Mais il nous lance dans la compétition bien avant les phases finales, au tout début des qualifications, quand les 172 équipes mondiales étaient encore en lice. Il faudra se battre pour faire partie des 32 heureux qui participeront à la compétition proprement dite.

De nombreuses nouveautés sont annoncées pour FIFA 98, certaines pas encore en place, d'autres que j'ai pu vérifier de visu. Tout d'abord, le maniement des joueurs sera plus rapide, plus instinctif, et le chef de projet de FIFA 98 a promis que les joueurs sur le terrain répondront instantanément aux ordres des joueurs devant leur PC. La panoplie classique des coups tels que passes, tirs, lobs, tackles et compagnie seront disponibles, avec en plus tout une gamme de coups spéciaux comme des passements de jambes et autres jonglages ou ailes de pigeon. Ces coups seront accessibles un peu à la manière des spéciaux que l'on trouve dans les jeux de combats à la Street Fighter, ce qui devrait faire pencher FIFA 98 un peu plus dans la balance arcade que simulation, et ce n'est pas un mal.

Un mode Entraînement extrêmement complet est également en cours de finition, avec la possibilité de placer ses joueurs dans des situations clés et de s'entraîner à les gérer (coups francs, corners, etc.).

La technique de la Motion Capture a encore une fois été utilisée dans FIFA 98, les caméras et les capteurs d'Electronic Arts ayant tenté d'enregistrer la grâce des mouvements de David Ginola : ce dernier a en effet servi de "cobaye" encore une fois, et il semble s'être impliqué encore un peu plus en tant que conseiller auprès de l'équipe d'EA Sports. Il est vrai que les mouvements des joueurs sont déjà très réussis.

Autre nouveauté - et pas la moins drôle - la possibilité de customiser tous les joueurs de votre équipe. Nous seulement vous pouvez régler les performances de chaque joueur, son endurance, sa dextérité en diverses catégories, mais en plus vous pouvez définir leur apparence physique. Et c'est super drôle. Choisissez une forme de tête, une couleur et une coupe de cheveux, un type de visage, une teinte de peau, de la barbe ou pas. Une équipe de blacks aux barbes rousses, c'est possible, l'équipe du Japon composée exclusivement de joueurs blonds, pas de problème. Ce qui peut sembler être un détail, apportera en fait sûrement beaucoup au jeu : fini les matchs où 11 clones affrontent 11 autres clones, les équipes paraîtront plus riches, plus réalistes.

Bien évidemment, cette pré-version ne nous a pas permis de tester le principal : le gameplay, le plaisir de jeu et le réalisme des actions, primordial dans un jeu de foot. Il faudra attendre le mois prochain et la version finale de test pour vérifier tout ça ; mais disons que FIFA 98: En route pour la Coupe du monde, est déjà assez excitant et plutôt prometteur. Croisons les doigts.

Seb

LES MILIA D'OR

LA CONSÉCRATION DES PROGRAMMES QUI FONT AVANCER LES MEDIA INTERACTIFS

la Ruée vers l'Or

Clôture des inscriptions : 30 novembre 1997

seul l'or compte

AUX YEUX DU MONDE

Il existe un label qui s'attache à récompenser la qualité et l'originalité des programmes interactifs. Gagner un Milia d'Or à Cannes offrira à vos **titres multimédias, jeux** et **sites en ligne** une puissante accélération de leur notoriété internationale. Un Milia d'Or, et le monde est à vous.



HAVAS

INFORMATION :

http://www.milia.com

E-mail : 100321,1310@compuserve.com

Tel: 33 (0) 1 41 90 44 76 - Fax: 33 (0) 1 41 90 44 70

Switch on Content - Plug In Business — milia'98

Pour plus d'information sur le Milia :
Contactez Anne-Marie Parent - Reed Midem Organisation - T.: 33 (0) 1 41 90 44 52 - F.: 33 (0) 1 41 90 44 70

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS - 8-11 FÉVRIER 1998 - CANNES, FRANCE

design*Bronx

Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉD. / DÉV. SILMARIS
SORTIE PRÉVUE
FIN DE L'ANNÉE





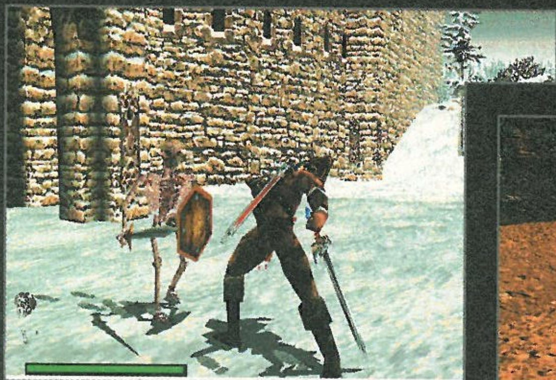
Bon, devinez ce qu'il va se passer :
1. Asghan se sauve
2. Asghan se fait écraser la tronche
3. Asghan a déjà vu "Indiana Jones" et il met le magnéto sur Pause.

Asghan



Admirez la taille des créatures.





Brigitte, après un an de cure chez Weighwatcher.

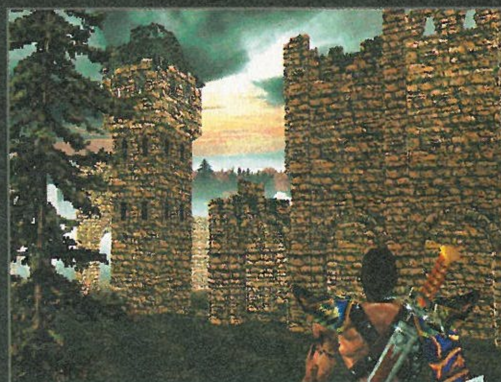


Silmaris se prépare à nous sortir un jeu d'action/aventure à la sauce Heroic-Fantasy. Ceux qui se souviennent de Targhan devraient apprécier la nouvelle, puisque cette simili "suite" bénéficie de tous les ingrédients d'une production moderne. Le monde d'Asghan est entièrement en 3D, et le moteur supporte une bonne flopée de cartes accélératrices différentes. Ainsi la 3d blaster, la Power VR, la Mystique, la S3 et la 3Dfx seront toutes programmées en mode natif pour une efficacité maximum. Pour ce qui est de l'histoire, vous incarnerez un guerrier qui doit empêcher des saloperies de dragons de détruire son royaume. Une vraie plaie, ces bestiaux. Ça crache partout, ça brûle, ça bouffe du chevalier, et en plus ça ne paye même pas sa redevance télé. Mais avant de supprimer ce fléau (les dragons, pas la redevance. Quoique...), vous devrez lutter contre plus de soixante créatures telles que des orcs, des hommes-lézards, des golems, etc. En plus de votre épée et d'une arbalète implantée sur votre bras gauche (qui s'utilise alors en vue subjective), vous bénéficierez d'une quinzaine de sorts magiques, qui permettent d'envoyer des boules de feu, d'invoquer des éclairs, ou bien encore de devenir invisible. Ce que nous avons pu voir d'Asghan nous a littéralement mis l'eau à la bouche, et on attend vivement de recevoir une version plus aboutie.

Fishbone



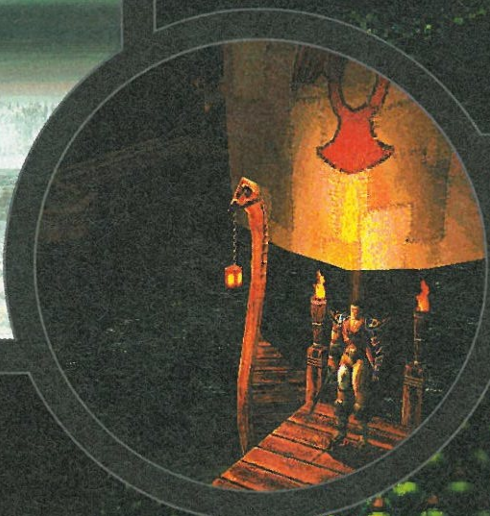
Saloperie d'orc, tu vas payer pour les autres.







Dans le rôle de la chipolatas, Asghan.



Des effets de lumière comme on les aime.







SIMULATION/AVENTURE
PC CD-ROM
ED. /DÉV. INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE NOV.

Dans Starfleet, on pourra piloter l'Enterprise et trois autres vaisseaux de la série contre trois dizaines d'ennemis de tout crin (Birf of Prey Klingon, croiseur lourd romulan...). En tout, 24 missions entrecoupées de séquences avec les acteurs de la série originale (Shatner, Koenig, Takei). Il sera en outre possible de terminer le jeu de trois façons différentes. ▶





Starfleet Academy



▲ Starfleet Academy sera le premier simulateur de vol digne de ce nom dans l'univers Star Trek.

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Ici Kurt Volstein en direct pour Inter Stellar News à Starfleet Academy. Laissez-moi vous guider dans les arcanes de cette célèbre institution, véritable fantasme de la jeunesse dorée de la galaxie, berceau et mère nourricière des meilleurs pilotes de l'univers trekien, d'êtres aussi valeureux que le capitaine Kirk ou plus expansifs au niveau des oreilles comme le regretté amiral Spock. Ce que le public ne sait pas - mais aujourd'hui, très chers 3D addicts, Kurt vous dévoile tout - la vie à l'Académie n'est pas toujours facile. Entrecoupée de complots internes et de décisions politiques ayant un impact invraisemblable - quelle couleur les pyjamas de l'Enterprise, l'année prochaine ? - cette existence dure mais virile et chaleureuse met le sang-froid des cadets à très rude épreuve. D'ailleurs, voilà qu'arrivent les très honorables instructeurs Chekov et Sulu avec les résultats du partiel de trigonométrie sidérale :

- Alors, commandeur Chekov, des recrues prometteuses cette année ?

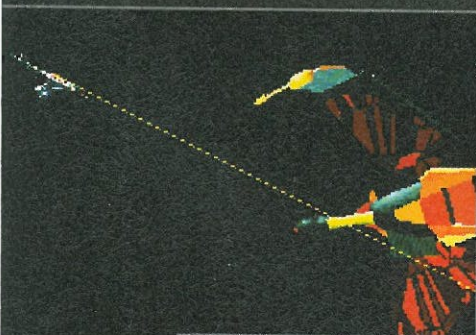
- Pfff, de la fiente de globarth, oui ! Une véritable bande de larves. Y seraient même pas fichus de piloter une moissonneuse-batteuse dans un kolkoze en apesanteur.

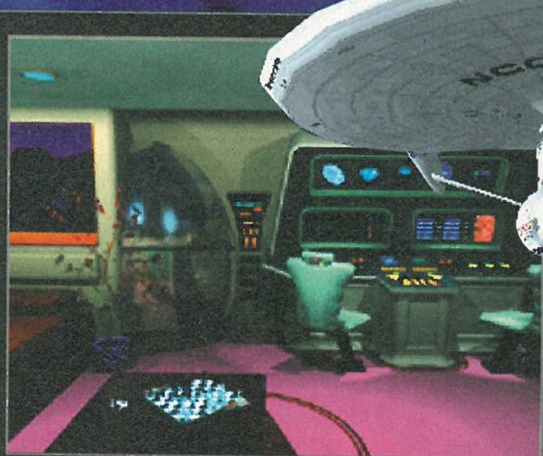
- Mais, commandeur, c'est une catastrophe. Que va devenir la galaxie sans son bouclier protecteur ? Qui va nous défendre contre tous ces extros qui veulent manger le bon pain des confédérés ?

- Peuh ! on fera comme d'habitude. On prendra les cadets, on leur fera sauter la boîte cranienne et Sulu y mettra à la place le dernier module entropique sous Windows 95. Là-dessus, on installe les derniers drivers Direct3D et ça sera super-green, tu vois !

- Bon, bon... eh bien, très chers 3Dspectateurs, laissons les commandeurs Sulu et Chekov à leurs expériences et allons plutôt visiter le musée du memorial J. T. Kirk où est exposée une collection rarissime de slips vulcains..."

Iansolo





▲ Selon Rusty Buchert, producteur du jeu, la technologie développée pour réaliser les effets spéciaux est tellement impressionnante, que les futurs films et épisodes télé l'exploiteront.



▲ Avant de combattre en réel, le passage obligé sera le célèbre simulateur de pont SFA, à ne surtout pas confondre avec le broyeur du même nom.





Preview

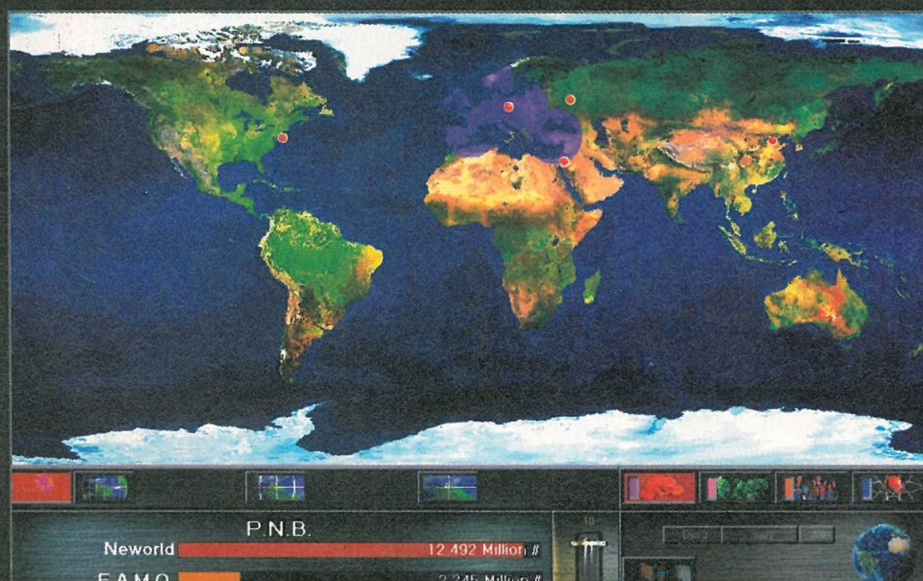
SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR /DÉVELOPPEUR
CRYO FRANCE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE







Le 3ème Millénaire

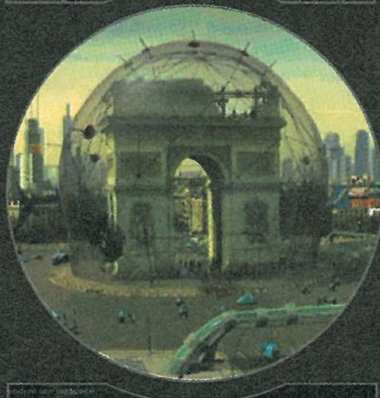


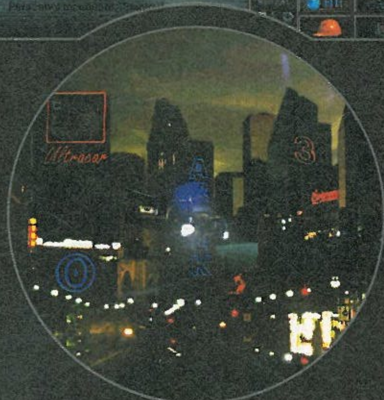
Devenir président d'un Etat, bof... Devenir empereur d'un continent, hum, hum... Devenir maître du monde, oh, oh, oh.... Mais pour y arriver, le chemin est long. Heureusement, le 3ème Millénaire devrait vous donner un sacré coup de main. Mettre en place vos stratégies économiques, jouer au requin de la finance pour accéder au plus haut degré du pouvoir, vous essaierez toutes les combinaisons possibles et imaginables. Mais attention, votre but n'est pas de devenir simple tyran officiel de la planète. Pour gagner, vous devrez aussi assurer la paix et l'unification de la Terre, peu importe de quelle manière.

Le moteur du jeu mettra à votre disposition gestion économique, politique et humaine sur une période de cinq cents ans. Vous débuterez à partir d'un contexte géopolitique actuel et aurez de petites responsabilités au sein d'un seul Etat. Ensuite, il vous appartiendra de prendre en main les trente pays restants. Une carte isométrique en 3D de la Terre vous montrera votre champ d'intervention. Le temps se découpera en jours, mois et années pour vous laisser le temps de suivre les événements très précisément. Aucun scénario ne sera préétabli, seules les répercussions de vos choix vous permettront d'avancer. Une totale liberté vous est offerte. Apparemment, un gros travail a été fait sur ce produit. Il promet d'être d'une richesse et d'une complexité exceptionnelles. Le challenge est délicat : la limite est singulièrement fine entre le jeu du siècle et la grosse daube.

Kika











Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR
CRYO FRANCE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



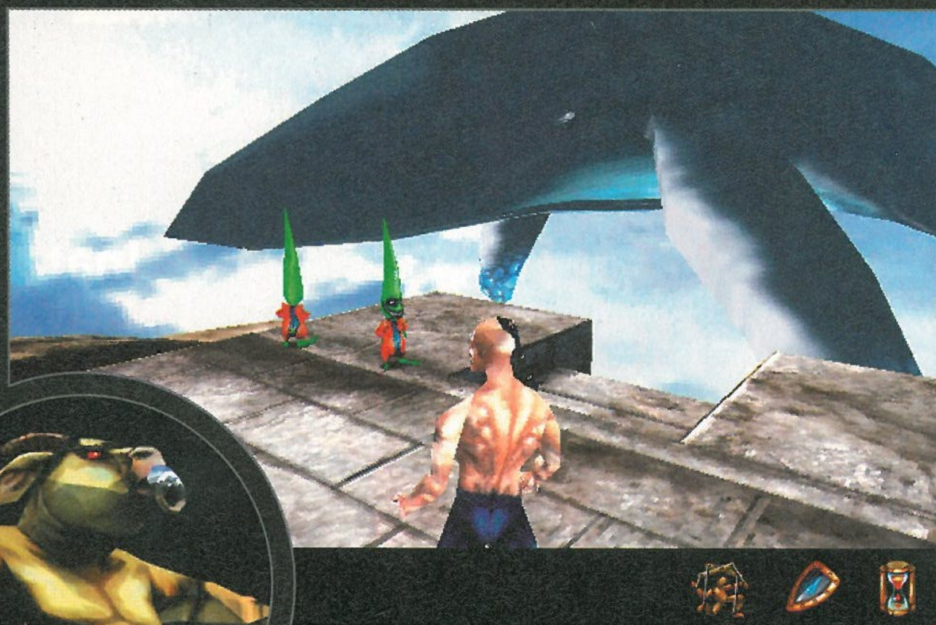




Dreams, To Reality

Cryo nous refait le coup du surhomme. Rassurez-vous, aucun pogrom n'est prévu. Le scénario comportera uniquement une course effrénée pour sauver le monde d'un cataclysme terrible. Pour un surhomme, un jeu d'enfant. Duncan est, au départ, un être comme vous et moi, mais les circonstances vont éveiller chez lui l'instinct de sauveur de l'humanité. Un cataclysme, dû à une faute commise dans un lointain passé, menace le monde. Le héros doit passer de l'autre côté du miroir afin de réécrire l'histoire. Une longue quête initiatique dans le monde des rêves lui apportera les capacités nécessaires pour accomplir sa mission. L'aventure se découpera en quatre thèmes. Le premier lui fera aborder la découverte et l'initiation aux rêves ; le second, la découverte du mal. Le troisième concernera la lutte contre le Dragon, une organisation scientifique qui veut pomper l'énergie du monde des rêves et conspire contre l'humanité. Le dernier représentera l'accomplissement de sa mission. On retrouve ainsi toutes les phases d'un conte classique. L'originalité vient de l'intelligence artificielle promise, qui s'adaptera à votre personnalité en fonction de vos actions. Le jeu ne sera donc pas linéaire (un miracle papal ?). Il répondra aux particularités de chaque joueur. Vos choix mèneront à des directions différentes : plus d'actions si vous préférez les combats, plus de réflexions si les énigmes ne vous font pas peur. Un monde onirique donc, qui fait appel à un graphisme plutôt fantasmagorique : on pourrait se croire dans l'univers surréaliste de Dali. Les décors s'annoncent superbes. Ils seront en 3D calculée en temps réel, S-VGA en 65 536 couleurs. Une seule question me brûle les lèvres : verrons-nous enfin un jeu au gameplay sans reproche ?

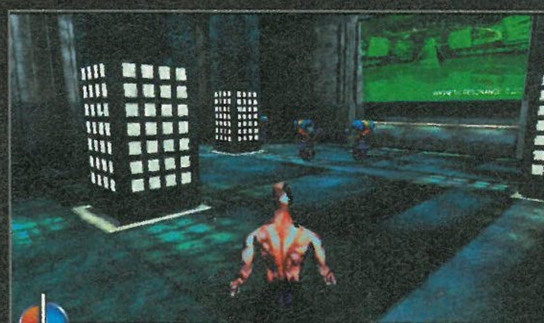
Kika

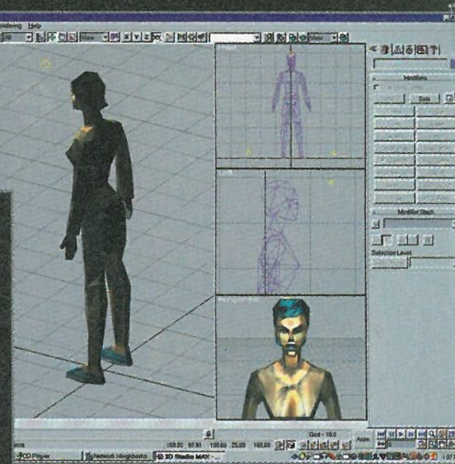


▲ Quand je vous parlais de Dali : vous ne trouvez pas que l'idée des îles flottantes est un peu pompée ?



▲ Les créatures délirantes, comme le bébé minotaure, mélangent allègrement mythe et science-fiction.





▲ Les persos comme cette jeune femme sont modélisés par Motion Capture, puis retravaillés avant d'être intégrés au jeu.

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR
HASBRO INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE



Faut pas déconner avec monsieur Porte-avions. ▶



Hedz



Mieux que les cliniques de chirurgie esthétique suisses, Hedz vous permettra de changer de tête à loisir, et surtout à peu de frais. En effet, Hasbro nous a concocté un jeu d'action principalement orienté multijoueur, dans lequel vous dirigerez un personnage à tête interchangeable. Pour être un peu plus clair, imaginez 35 mondes différents dans lesquels s'affrontent de nombreux persos, chacun d'eux possédant une technique d'attaque bien particulière. Ainsi, monsieur Porte-avions permet de catapulter des appareils, Napoléon tire au canon, Cantona utilise le ballon, bref, chaque "Hedz" est unique. Au total, ce n'est pas moins de 250 personnages différents que vous pourrez incarner, bien que vous soyez limité à cinq têtes au maximum par partie. Mais là où ça devient marrant, c'est que vous pouvez récupérer les caractéristiques de vos victimes, et ainsi vous constituer une importante collection de têtes. De même, vous pourrez effectuer des échanges avec d'autres joueurs, un peu comme vous échangiez vos images Panani dans la cour de récré. Ajoutez à cela un moteur utilisant la 3Dfx, un support Internet apparemment béton, et vous devriez avoir un bon petit jeu d'action à tester le mois prochain.

Fishbone



◀ Certains Hedz ont la possibilité de voler.



Mi-action, mi plate-forme, mi-multijoueur, merde ça fait trois moitiés, ça ! ▶

Preview

WARGAME/STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR MICROSOFT
DEVELOPPEUR ATOMIC GAMES
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Close Combat 2
A Bridge Too Far

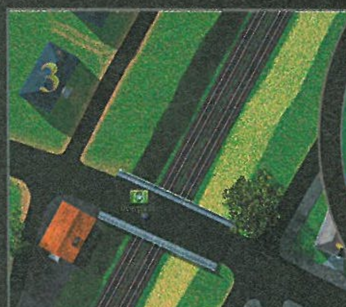


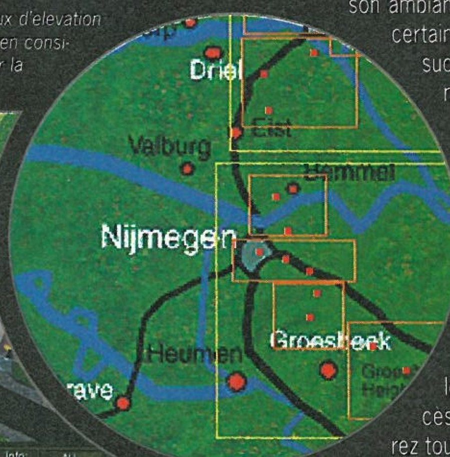
▲ A l'instar de Squad Leader, les niveaux d'elevation et les etages des batiments seront pris en consideration tant pour le «spotting» que pour la ligne de vue.

Ça fait bien des années que j'espérais voir un soft de cet acabit. L'origine de mon envie remonte aux doux temps de l'Apple II et du jeu de SSI, Computer Ambush où je passais des nuits entières à déterminer dans quelle foutue case de la carte recouverte de plexiglas, ce sale G.I. se dissimulait (oui, pour des raisons obscures, j'ai toujours été du côté des plus faibles, donc celui des Allemands). Le seul problème, c'est qu'en 1983, tout se passait dans un mode de jeu en tour par tour avec un système d'ordres à donner avec des raccourcis claviers bien merdeux (style Sword of Aragon), une politique des doigts que cette compagnie a suivie jusqu'à il y n'y pas si longtemps.

Vous devez déjà savoir presque tout, puisque vous avez sûrement lu le Gros plan du dernier numéro sur les jeux temps réel de Microsoft. Mais il n'est peut-être pas évident, pour la masse des gens qui ne sont pas passionnés par les wargames et autres jeux de stratégie au graphisme austère, d'en discerner l'intérêt face aux jeux spatiaux en temps réel qui n'arrêtent pas de nous arriver sur la gueule. Le jeu développé par Atomic Games nous avait déjà surpris par sa réalisation soignée, son esthétique novatrice dans le genre, et son ambiance sonore bien supérieure à celle de certains jeux parus cette année. Forts du succès du premier volet, voilà t-y pas que nos amis de chez Microsoft nous renvoient en plein dans les dents un tout nouvel épisode nommé A Bridge Too Far, qui me rappelle étrangement le titre d'un vague film de guerre chiant ayant pour interprètes David Niven et l'inénarrable Jean-Pierre Cassel. Dans Close Combat 2, les amateurs du premier épisode retrouveront toutes les caractéristiques qui ont fait le succès du volet, mais en sus vous retrouverez tous vos petits soldats avec des caractéristiques et une intelligence artificielle renforcées. Par exemple, lorsque vous ordonnerez l'assaut d'un blindé Panzer IV, vous risquerez tout simplement un refus de la part de vos hommes qui iront ramper ailleurs dans une espèce de grand non-dit très lâche. Close Combat 2 sera probablement une réussite.

Bob Arctor







Comme dans le premier volet de ce titre, les groupes et les individus seront detailles en temps reel au cours du jeu. ▶

```
notice is included. Code written by Nick Heinle of webreference.com
*/

function CreateWindow()
        {

msgWindow=window.open("/webcam/live","displayWindow","
380,directories=no,status=no,scrollbars=no,resizable=no,menubar=no")
        }

/SCRIPT
TITLE home /TITLE
/HEAD
BODY Bgcolor="000000" link="021C4D"
br
p align=center
center
TABLE BORDER="0" CELLSPACING="0" CELLPADDING="0"
tr
td valign=top width=72 height=716 bgcolor=
img width=72 height=716 src=men8.gif
/td
td valign=top bgcolor="000000" width=516

table width=516 CELLSPACING="0" CELLPADDING="0"
tr td valign=top

table width=516 cellspacing=5 cellpadding=0 border=0
tr
td bgcolor="000000" valign=top align=left
a href="../frames/couv.htm" target="edito"
img border=0 width=140 src="images/couv84.gif" /a
center
font size=3 color="BC0500" Joystick n° 176
En Kiosque le 4 juillet /font
/center
/td
TD bgcolor="000000" valign=top al
```



>Viendez les amis sur

>www.joystick.fr

>et aussi sur

>www.club-internet.fr/joystick

>c'est top

kali

joystick ©

joystick Kali

Qu'est-ce que Kali ?

Un programme qui vous permet de vous êtes en réseau local.

Que nécessite Kali ?

- Un logiciel client : celui que vous chez vous (si ce n'est déjà fait),
- une connexion Internet par modem les réseaux d'entreprise)
- et, déjà installée sur votre machine auquel vous voulez jouer ou une ve en réseau.

Comment procéder q néophyte ?

Windows 95

Tout d'abord, il vous faut télécharg

Kali95 1.0 (1,1Mo)

Vazy balance

Une fois que vous avez installé ce l une fois que vous avez installé le ve voulez jouer, connectez-vous chez

Puis lancez le programme Kali 95.

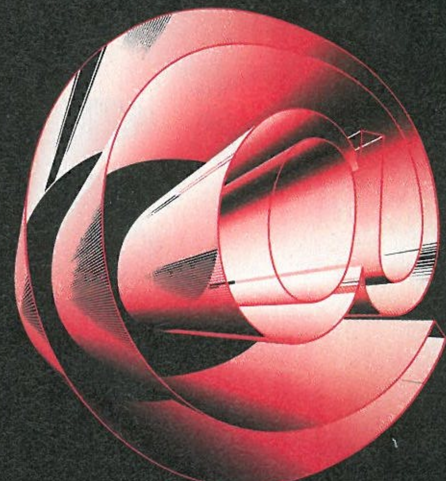
Une première fenêtre vous demande coordonnées : ce sont les coordonn vos adversaires du monde entier. Le Number, nécessite que vous ayez ef auprès de www.kali.net. Dans le ca Kali ne vous offrira ses services qu au bout desquelles vous serez décon (discussion) entamés.

Une deuxième fenêtre s'ouvre ensu scanner votre ou vos disques durs à des jeux installés sur votre machine chemins qui lui permettront de lance vous voudrez rejoindre une partie.

Suite




```
P
<a href=»../frames/mag.html» target=»edito»»B»FONT
COLOR=»#FC6008»»K6</a»p»</FONT»</B»font
color=»#ffffff»»Advanced Micro Devices lance le K6<small»</FONT>
</TD»</tr»</table»</td»</tr>
</table>
</td»td valign=top width=72 height=716 bgcolor=»000000»»img
width=72 height=716 src=»men7.gif»»</td»</tr»</table>
</BODY>
</HTML>
```



home | mag | lba2 | news | forum | demos | adresses | kali

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉD. MICROSOFT
DÉV. ENSEMBLE STUDIO
SORTIE PRÉVUE NOV.





Age of Empire





▲ Admirez la diversité des troupes et leur graphisme soigné.

Compromis entre Civilization et Warcraft II, Age of Empire risque de faire pas mal de dégâts dans les chaumières. Le jeu se déroulera au cours de plusieurs époques. De l'âge de pierre à l'âge de fer, les civilisations se développeront en fonction de leur technologie. Comme Warcraft, il faudra exploiter les ressources disponibles pour construire des bâtiments, produire des troupes et passer d'un âge à l'autre. Le nerf de la guerre étant les paysans, leur disparition sonnera le glas pour la nation.

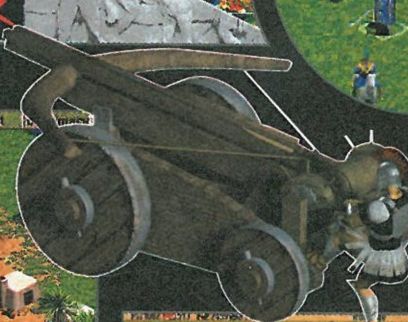
Le nombre de ses unités sera impressionnant, chaque nation possédant les siennes. Archers, cavaliers et fantassins auront des variantes suivant leurs armures et leurs caractéristiques offensives. La religion tiendra une place importante, avec ses prêtres missionnaires.

La diplomatie jouera aussi un rôle beaucoup plus actif que dans Conquest of the New World. Des accords pourront être passés avec paiement d'un tribut ou échanges gracieux par bateau.

En mode solo ou multijoueur, les possibilités de ce jeu ne manqueront pas de rendre fanas les joueurs. Un éditeur de niveaux sera disponible sur le CD : il offrira une durée de vie impressionnante. Lors de sa sortie, on prévoit une forte baisse de productivité générale dans le monde (surtout à Joystick). Comparativement à la version bêta reçue il y a quelques mois, de nouvelles étapes ont été ajoutées concernant l'évolution des civilisations, et l'IA de l'ordinateur paraît un peu moins "bourrine".

Kika











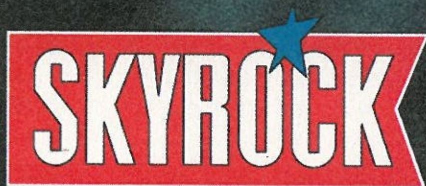
▲ Chaque race possède une architecture différente pour chaque époque.

cauet 6:00

totale **éclate**

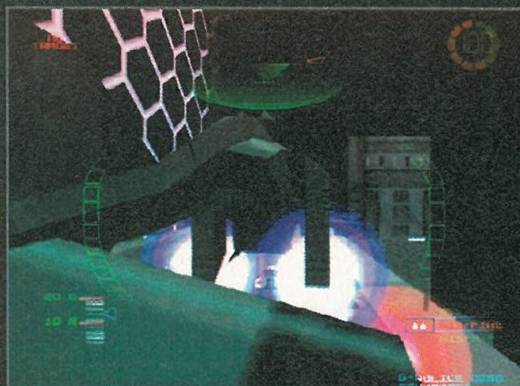
10 000 francs cash

confessions

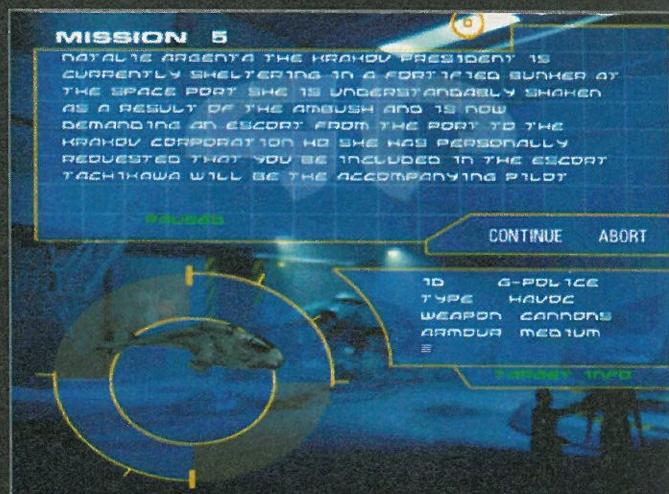


Preview

SIMULATION/ARCADE
PC CD-ROM
ED./DÉV. PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE NOV.



▲ Les vues caméras sont très nombreuses. Ici, la vue du rotor arrière.



G-Police





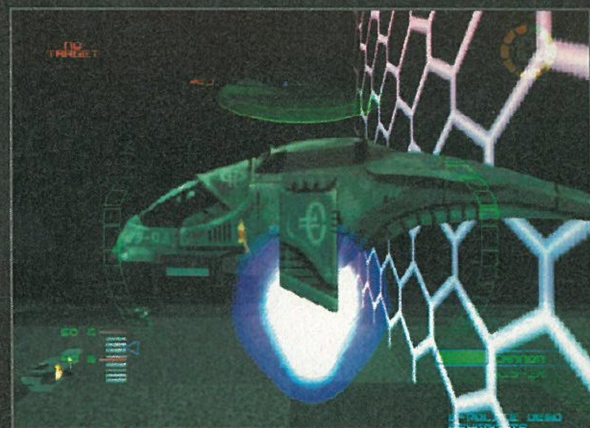
▲ Des explosions hallucinantes et pas un pixel qui traîne, carte accélérée 3D oblige ! ▼

Après quelques égarements, Psygnosis nous revient en force avec un soft qui s'avère déjà très impressionnant techniquement parlant. Le scénario est plutôt banal. Ca se passe en 2097. Les terriens ont colonisé de nombreuses planètes et les populations vivent dans des villes sous dôme, un peu comme des fromages sous une cloche en verre. Le joueur incarne un flic de la police gouvernementale aux commandes d'un hélico à turbines, un Havoc. Sa sœur, elle aussi membre de la G-Police vient d'être trouvée morte. Suicide ? C'est la version officielle. Mais dans ce monde barbare aux prises avec les agissements de deux mégacorporations - la Nanosoft et la Krakov industries - rien n'est vraiment très clair. Tout au long des 35 missions, le héros va essayer de débrouiller ce sac d'intrigues. Ce qui fait que le scénario peut s'avérer plus subtil qu'il ne le laisse croire au premier abord.

Chouette joujou que cet hélico. Bouclier de protection, ciblage radar, une dizaine de systèmes d'armes (canon, lanceur à plasma, flares, bombes...), décidément ils se font pas chier les flics en 2097 ! G-Police ne semble pas être un shoot bête et méchant. Pour chaque mission il y aura 2 types d'objectifs. L'objectif principal qui permet de passer la mission, évidemment, et des objectifs secondaires qui donneront accès à des missions cachées et permettront aux frimeurs d'engranger un maximum de points. Oui les gros Bill devront s'acheter une conduite. Il ne faudra pas tirer sur les civils sous peine d'être mal noté par ses supérieurs, ni attaquer certains ennemis bien trop balèzes sous peine euh... de se faire exploser grave la tronche. J'allais oublier : un coéquipier viendra vous prêter main forte pendant les missions. Mais comme rien n'est très sûr dans ce futur apocalyptique, cet enfoiré pourra vous aider ou bien carrément retourner sa veste et vous poignarder dans le dos. Belle mentalité.

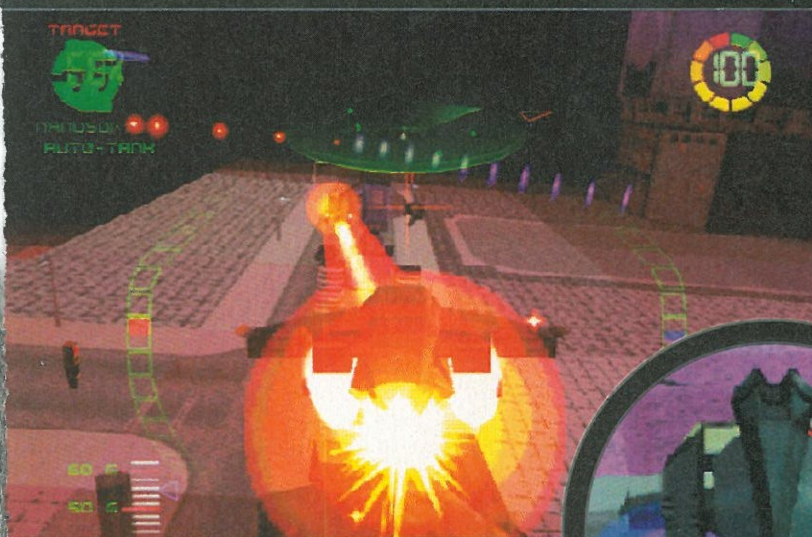
Qu'est-ce que c'est beau ! J'ai beau être habitué, G-Police m'en a encore collé plein les mirettes. Faut dire que le bougre est accéléré 3D et que la technologie utilisée est assez novatrice. Vous m'croyez pas ? Eh bien sachez que G-Police affiche du 800 x 600 avec une 3Dfx. Impossible ?





◀ Les bâtiments de G-Police ne sont pas sans rappeler les pyramides de la Tyrell dans "Blade Runner". ▼







◀ Avant de corriger les pleutres, il vous faudra assimiler le pilotage de votre Havoc qui n'est pas du genre aisé : un soft à mi-chemin entre simulation et arcade.





Seule la PowerVR peut afficher du 800 x 600. Apparemment ils s'en foutent un peu chez Psygnosis et le résultat est là, sur ces photos. Entre nous, il paraîtrait que le soft utilise Direct 3D pour l'affichage, et la mémoire vidéo de la carte pour les textures et tout le toutim. Cela dit, la très haute résolution n'est pas le seul atout de G-Police. Le programme pourra gérer en natif le tout nouveau bus Intel AGP™ et les processeurs Pentium II®. Le son sera retranscrit en Dolby™ et en Q-sound© et on pourra exploiter les joysticks à retour de force comme le Force Feedback à Billou®. Décidément, Psygnosis a tout plein de copains! Ce qui est sûr c'est que G-Police réclamera une configuration musclée, genre P166 avec 32 Mo de RAM.

Même si le soft en est encore à la phase de mise au point, nous avons pu tâter de la turbine. Après les cinq missions de tutorial (waypoints, course, chasse, combat...), les choses se corsent. Il faudra par exemple escorter la limousine du président en plein milieu d'une city-émeute. Une bonne occasion d'admirer les somptueux effets de lumière et la fluidité de l'environnement 3D malgré un clipping un peu fort. L'univers est très détaillé avec un nombre impressionnant de véhicules en mouvement. Certes, l'intelligence artificielle n'est pas encore très au point et les aéronefs se prennent un peu les réacteurs dans les immeubles. Mais bon, c'est toujours mieux que d'encastrer sa caisse dans un pilier du pont de l'Alma !

Iansolo





Preview

STRATÉGIE/WARGAME
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DEV. FIRAXIS
SORTIE PRÉVUE NOV.





Sid Meier's

Gettysburg !



Firaxis, c'est le nom de la toute nouvelle société fondée par le game-designer micro de la décennie, j'ai nommé Sid Meier. En effet, l'auteur de Civilization, Civilization 2, Colonisation, F-15 Strike Eagle, Pirates et Magic the Gathering (version micro), pour ne citer qu'eux, a décidé de faire bande à part en quittant Microprose pour monter sa propre compagnie de jeux vidéo, suivant ainsi l'exemple de Romero et Molyneux.

A l'annonce de l'apparition de cette petite société prometteuse (15 personnes), on attendait une nouvelle version de Civilization ou quelque chose d'approchant. Aussi, quelle fut la surprise, pour les fans inconditionnels de Sid Meier, de découvrir sur leurs screenshots ce nouveau jeu de stratégie sur la Guerre civile américaine en temps réel. L'idée de Gettysburg provient de l'enfance de Sid, lorsqu'à huit ans, son père lui offrit un exemplaire du "Livre d'or de la Guerre civile". Sid y puisa de nombreuses représentations de champs de bataille, qu'il visualisa et anima afin de réaliser Gettysburg, l'un des premiers jeux en temps réel au background historique. Il reprend le désormais très classique système des sprites 3D, et se jouera à la façon d'un Command & Conquer, excepté le fait que les ordres, le moral et les effets de ralliement auront ici une importance primordiale. Firaxis s'est aussi attachée à recréer l'ambiance des batailles sur le plan sonore - une première dans ce domaine. On pourra ainsi entendre les beuglements des officiers et des généraux, les coups de semonce à nous crever les tympans des pièces d'artillerie et les grognements des troupes partant à l'attaque. L'échelle de commandement sera semi-tactique (une figurine représentant une quarantaine d'hommes). Connaissant ses créateurs, on peut s'attendre à ce que ce jeu respecte scrupuleusement le déroulement de l'Histoire, et cette période de la guerre civile américaine en particulier.

Bob Arctor



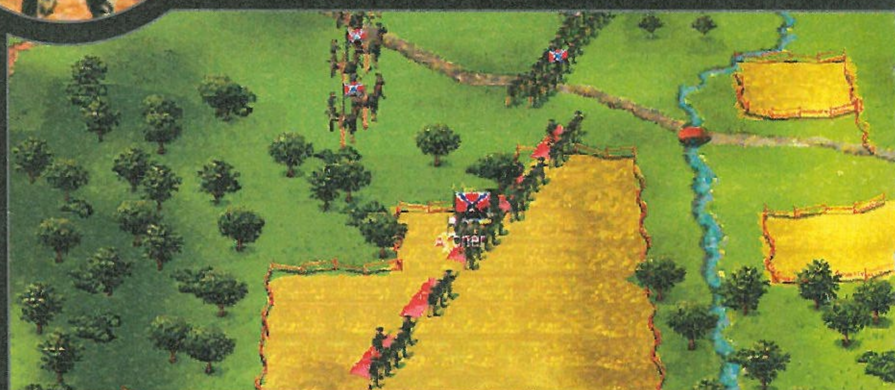


▲ Qui l'aurait cru ? Le tout premier jeu de la société de Sid Meier est un jeu de stratégie en temps réel.





▲ Les canons grondent. Le général Lee, alors qu'il marche sur Washington, est arrêté à Gettysburg.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

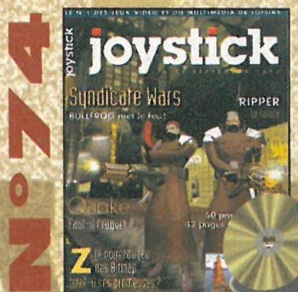
Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2.

N°74



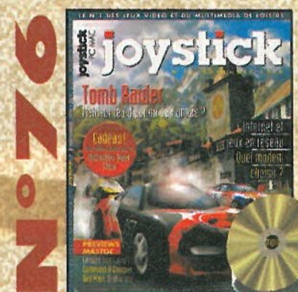
- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no regret, Phantasmagonia Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper

N°75



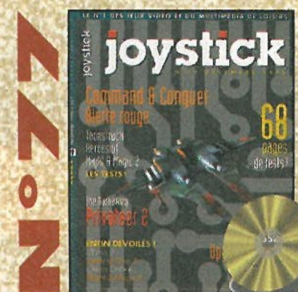
- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



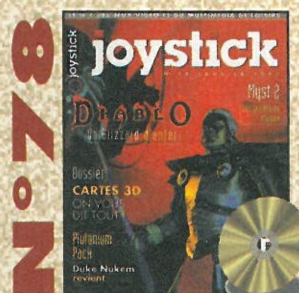
- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



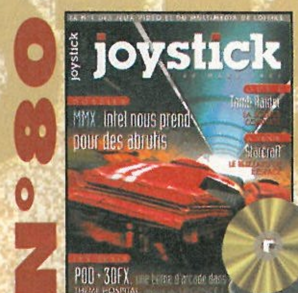
- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



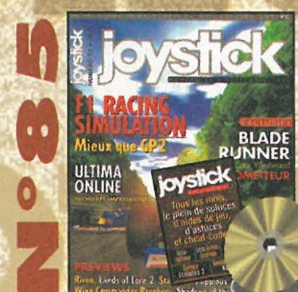
- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84 de Joystick.
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... **Prénom** ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76 ☐ N°77

☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82

☐ N°83 ☐ N°84 ☐ N°85

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ED./DÉV. MICROSOFT GAMES
SORTIE PRÉVUE NOV.



Flight Simulator 98



▲ Le tableau de bord d'un Cessna 182S.





Un marécage : un beau jour, la technique pourra nous permettre d'apercevoir des crodiles. ▶



Le panel du sempiternel Learjet. ▲

L'arrivée d'une nouvelle version de Flight Simulator est toujours une petite fête pour les aficionados du genre. Depuis la sortie de Flight Simulator 5, Microsoft a réussi à entraîner avec lui dans les airs des tas de petites sociétés satellites spécialisées les unes dans les add-on scénaristiques (nouvelles cartes, aéroports, "aventures") et les autres dans le développement de nouveaux avions (comme Flight Shop) ou tout simplement de nouveaux panels. L'arrivée de FS95 avait été saluée d'un coup de chapeau quasi unanime des spécialistes pour sa très bonne intégration au système (Microsoft oblige) et sa rapidité sous le même système. Pourtant, cette fois, il semblerait que les mêmes personnes tirent la gueule sur Internet, grommelant des borborygmes sur le manque de changement global ou le fait d'avoir à se payer un nouveau jeu à 300 balles pour avoir le droit de profiter des nouvelles possibilités du soft, notamment de son moteur graphique compatible Direct 3D. L'affaire a commencé à prendre un tournant sérieux (dans le petit monde de la presse micro) lorsque le magazine AVISM s'est permis d'organiser un boycott. Aussitôt, les réactions des "loyalistes", (sans doute effrayés par le fait qu'en face de tant de mauvaise foi, Bill se désintéresse du développement de FS) ne se firent pas attendre pour organiser une campagne de soutien sur Internet.

À notre niveau de previewer, on ne peut que vous livrer nos premières impressions : FS98 a quelques nouveaux atouts dans son sac. On retiendra entre autres choses le moteur graphique du terrain, des panels et des appareils profitant de l'ensemble des cartes 3D du marché, de nouveaux appareils comme le Bell 206b, le dernier Skylane 182s le Learjet 45, mais surtout le Jet Ranger III, un hélicoptère, dont le modèle de vol semble plus cohérent que les hélicos freeware disponibles à ce jour. On trouvera aussi bien sûr de nouveaux panels avec de nouvelles manettes à tirer et de jolis boutons et voyants (moins réussis que ceux disponibles en freeware et shareware), mais aussi une gestion plus simple des fenêtres et des demi-tableaux de bord d'instrumentation. Parmi les autres grandes "nouveautés" (en fait présentes sur FS4), on aura enfin la possibilité de voler en réseau; soit en reliant deux ordinateurs en direct, soit gratuitement sur Internet Gaming Zone pour des shows aériens ou des courses effrénées (verra t-on un nouveau trophée Schneider virtuel ?). De plus, il semblerait que cette fois ci, on puisse enfin trouver un bon système de gestion et de recherche pour les aéroports et aérodromes présents au nombre de 3 000. On notera de même l'apparition de 45 nouvelles zones métropolitaines avec une vingtaine de nouvelles cités américaines et un scénario de Hong Kong inclus.

En plus de tous ces petits trucs, le ravalement a été effectué autant du côté de l'école de pilotage qui offrira de nouvelles possibilités d'entraînement (notamment en I.F.R.) que de la bibliothèque d'aide en ligne qui se trouve désormais enrichie pour former une référence contenant 200 000 mots.

Bob Arctor



GRAND CONCOURS

FUN TRACKS



Ze Télécommande

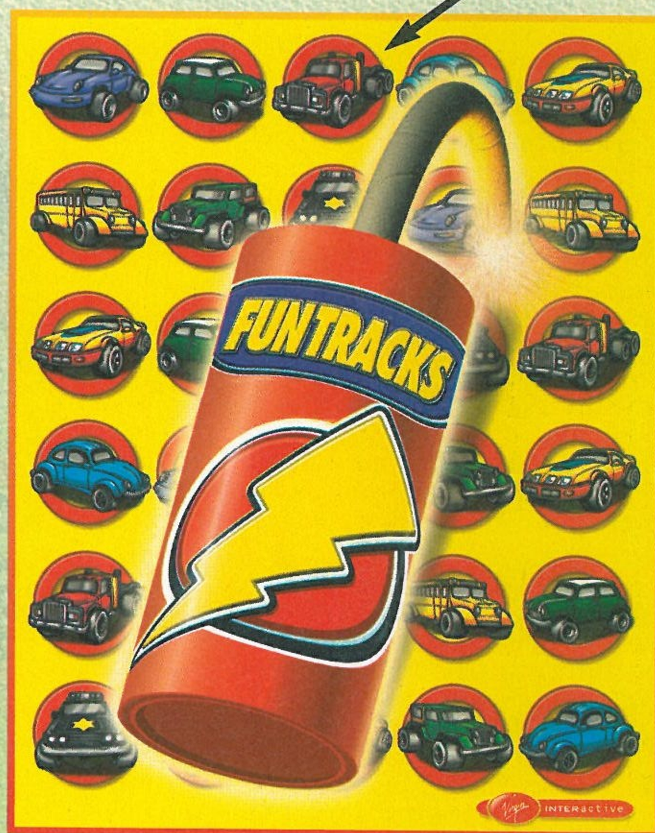
Ze Game



JUMP AIR



Ze Car

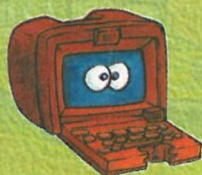


LA COURSE DE VOITURES LA PLUS FUN DE SA GÉNÉRATION

JOYSTICK & VIRGIN INTERACTIVE

vous invitent à gagner des jeux PC FUN TRACKS et des voitures télécommandées JUMP AIR de TONKA sur le

3615 JOYSTICK





Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR
TAKE 2 INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE


L'art millénaire de la tapisserie teutonne. ▲



Black Dahlia

La moindre des choses que l'on puisse dire, c'est que les gars de Take 2 Interactive ne font rien comme les autres. Voilà donc qu'ils nous sortent un jeu d'aventure en mode subjectif, au moment où les boîtes les plus inventives (Revolution & co) nous rebalancent des jeux à la sauce Lucasfilm. Ils n'en sont pourtant pas à leur coup d'essai, puisqu'on avait déjà eu droit, il y a un an et demi, à un excellent jeu de même facture : Ripper, une sombre affaire d'enquête dans un milieu cyberpunk. Depuis ce petit chef-d'œuvre, il y a eu malheureusement Jetfighter 3, slide show d'avion très lent qu'un patch pour carte 3D vient juste de transformer en jeu. Heureusement, voici Black Dahlia, le retour de la petite aventure.

"Le Dahlia noir", vous connaissez ? Des crétins de journaleux des années quarante donnèrent ce nom au meurtre d'Elizabeth Short. (Le torse nu d'Elizabeth Short fut retrouvé dans un terrain vague de Cleveland, en 1947.) Cette sombre histoire marqua cette époque et devint, dès lors, la première œuvre d'art du premier serial killer américain (la France avait déjà précédé les ricains d'une bonne trentaine d'années avec l'affaire Landru). Ce meurtre tout à fait commun au premier abord - puisqu'il n'empêcha pas vraiment le monde de tourner - inspira un ouvrage à James Elroy, écrivain réac de grand talent.

Pour Take 2 Interactive, ce meurtre n'est qu'un bon prétexte pour donner libre court aux plus bas instincts de ses scénaristes, qui n'hésitent pas à mêler occultisme et nazisme à l'histoire du Dahlia. Vous allez donc pouvoir incarner un homme des services secrets à la recherche de nazis, en automne 1941. À l'instar de l'excellent Spycraft, ce dernier se verra trimbaler d'un bout à l'autre de l'Atlantique alors qu'un terrifiant complot voit le jour.

Chez T2I, on a aussi évolué avec le temps. Ici, les scènes cinématiques seront de grande qualité et des personnages mouvants se verront intégrés avec bonheur dans des décors superbes. Nous pourrons nous balader dans plus de 60 lieux détaillés (non, je n'ai pas dit "pièces", j'ai dit "lieux") et effectuer, à tout moment, un tour de 360° pour admirer le décor ; il sera possible également d'interagir avec l'aventure avec autant de facilité que le permet un moteur basé sur la technologie Quicktime VR. Comme dans Ripper, où l'on a pu apprécier la présence du génial Christopher Walken, T2I récidive en piochant l'acteur Denis Hooper dans la réserve des grands talents sous-employés de l'industrie cinématographique américaine.

Bob Arctor




▲ Les personnages sont intégrés avec un grand bonheur dans les décors.









DERNIERE OFFRE AVANT AUGMENTATION

Valable seulement jusqu'au 31 octobre 1997

Abonnez-vous vite à l'ancien tarif !

239 F au lieu de ~~418 F~~

soit 179 F d'économie !



- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...



+ 1 CD-ROM Mac/PC

rempli de démos, de patchs, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 42% de réduction

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

○ Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n^os) à Joystick pour **239 F** au lieu de ~~418 F~~ soit **179 F d'économie.**
Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
○ Chèque bancaire ou postal
○ Mandat-lettre
○ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|

Signature (Impérative)

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Ordinateur : .... Pseudo* : ....

(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

ST113

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11N^os) :1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.
Tarifs étrangers: sur demande au 01 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

AVENTURE/ARCADE
PC CD-ROM
ED. UBI SOFT
DÉV. CRITERION STUDIOS
SORTIE PRÉVUE NOV.







Pour vous donner une petite idée de l'échelle: votre gentil sous-marin pas plus gros qu'un mégot de clope.

Sub Culture



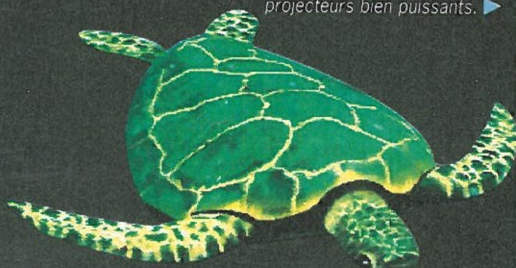


Criterion Studios vient de trouver un distributeur : Ubi Soft. Chouette alors ! car du coup, Sub Culture ne devrait pas tarder à sortir. Ce soft est sans conteste une petite merveille. J'ai rarement ressenti une telle impression de beauté et de zen en faisant une preview. Nom d'un scaphandrier, vivement le test !

Imaginez-vous aux commandes d'un petit sous-marin, tout jaune comme la chanson. Vous évoluez paisiblement dans les fonds sous-marins, mollement bercé par le ressac et les chuintements des turbines. De petites bulles virevoltent autour de vous et, entre deux eaux, des hippocampes, des tortues de mer, tout plein de petits poissons rigolos effectuent un gracieux ballet aquatique. À lui tout seul, l'univers et son graphisme somptueux justifient l'existence de ce soft. C'est magnifique. Tous ceux qui ont pu essayer la démo flipper pour la 3Dfx comprennent ce que je veux dire. Mais Sub Culture n'est pas simplement une démo à la gloire du "bilinear filtering" (d'ailleurs, le soft tournera sans carte 3D, Criterion Studios a réussi là un tour de force. Normal, c'est eux qui ont développé Renderware, le célèbre environnement 3D).

Car le scénario est à la mesure de la débauche graphique. Vous appartenez à une micro-civilisation vivant aux fonds des mers, au milieu des déchets de l'activité humaine (boîtes de conserve, vieux godillots mais aussi pièces de monnaie, capsules de bière, mégots de cigarettes, cristaux que vous pourrez recueillir pour en faire commerce). Voilà pour le clin d'œil écolo, ce qui est plutôt plaisant dans un jeu vidéo. Mais ne nous leurrons pas, la nature reprend ses droits. En effet, plusieurs clans se disputent la suprématie de ce monde sous-marin : les Prochas, les Bohines, les raffineurs et les terribles pirates, assoiffés de sang et de richesses. En tant que mercenaire (mais écolo, hein !), vous vous vendez au plus offrant, empochant le pognon pour upgrader votre joli submersible. C'est l'autre point fort de Sub Culture : une liberté totale grâce à un système de missions. Dans les bases, on pourra s'équiper du tonnerre : Suck-O-Matic,

Le programme gère le jour et la nuit. La lumière se fait aussi plus rare quand on descend dans les profondeurs ou bien quand on visite des grottes sous-marines. Pas de 'blème, on pourra se munir de projecteurs bien puissants.





LA SÉLECTION ULTIMA DES HITS DU MOIS :

SATISFAIT OU REMBOURSÉ !



ULTIMA S'ENGAGE : SI UN DES HITS DU MOIS NE VOUS EMBALLE PAS, ULTIMA VOUS LE REMBOURSE INTÉGRALEMENT !*

* Dans les 8 jours de l'achat, sur présentation du ticket de caisse.



ULTIMA

TU AS TOUT A GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86

Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 18 93

Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92

Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59

Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11

Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12

Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

Grenoble
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

Toulouse
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

Strasbourg
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

Douai
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 21 23 10 10

Auch
36, rue de Lorraine - 32000

Avignon
74, rue Carreterie - 84000

Caen
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

BIENTÔT : LAVAL, ALENÇON, LORIENT, BREST, ST MALO, NICE, CLICHY-SOUS-BOIS, LA ROCHELLE, LE HAVRE ET ANTONY.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

PETER'S PLANE

▲ L'inertie du milieu aquatique est très bien rendue. C'est très net en ramenant des charges lourdes comme ce pauvre petit penny. Des poissons rendus branques par les radiations vous attaqueront parfois. Il suffira de leur balancer des décharges électriques pour les calmer.



Missions
On recherche des prospecteurs!

Touka Reef Trading Company:

En raison de la poursuite de la guerre avec les Prochas les réserves d'ore diminuent. Ceci est un appel à tous les prospecteurs à regarnir les réserves de Touka d'ore raffiné. Comme vous le savez l'ore est un produit de valeur qui fournit l'énergie et un moyen de fabriquer de l'oxygène. Il est indispensable à la vie dans notre environnement et nous l'achèterons donc à un prix très compétitif.

Voici quelques trucs pour les prospecteurs néophytes (les pros peuvent sauter ce chapitre). L'ore à l'état non raffiné se présente sous forme cristalline. Une torpille bien dirigée ou un Zapper le brisera en fragments utilisables.

OK ACCEPTER



◀ L'aspect gestion sera très fouillé avec plein de marchandises à trafiquer (bière de varech, venin de poisson-lion...) et une palanquée d'armes et équipements.

aimant, grappins, écrans anti-radiations, canon à bulles, lanceur de torpilles, grenades... Les phases de prospection semblent plus réussies que dans les softs du même genre, et on prendra un grand plaisir à visiter les fonds marins à la recherche de nouvelles prises. Au fur et à mesure de la partie, une intrigue se développera aussi grâce à un système de communication par mail. Sub Culture est déjà très jouable. Le sous-marin répond au doigt et à la souris. On contrôle les ballasts au clavier et plusieurs outils et armes. L'ambiance musicale ne dépareille pas avec des thèmes qui semblent sortis du "Grand Bleu".

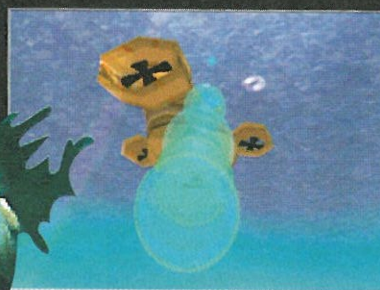
Bref de bref, ça s'annonce très beau et très passionnant. Criterion suggère un P90 pour y jouer sans carte 3D (mais en VGA). Ceci dit, si vous possédez un P133 avec une 3Dfx ou une Power VR ou même une carte dotée d'un processeur Rendition Verite, les sirènes de la 3D vous feront vivre une sacrée épopée aquatique.

Iansolo



◀ Pas facile de piquer une perle à une huitre. Ben c'est pas cool, les huitres!

Non mais, regardez-moi ces effets de lumière. Les rayons du soleil traversent la surface de l'eau qui ondule avec les vagues. Aussi au programme: lens flare et reflets sur les fonds sablonneux. ▼





International Rally Championship



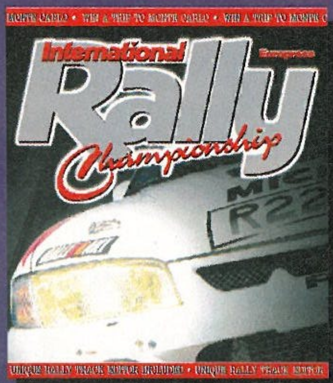
15 circuits sur tous les continents



Un éditeur de circuits très facile d'utilisation



Jeu à 2 sur écran splitté et à 8 en réseau



Retrouvez toutes les sensations d'un vrai rallye



Europress

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/mn)
http//www.ubisoft.fr



Ubi Soft

Ce mois-ci, se culturer revient à partir à la rencontre des plus grands prédateurs terrestres, sauter dans la machine à remonter le temps d'HG Wells pour taper la discute avec Lucy l'australopithèque, visiter la gare de Clafouty-sur-Mer en compagnie de Camisole le kangourou et découvrir sous un autre angle l'œuvre de J.M. Barrie : "Peter Pan". Bref, comme d'hab', on n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer !

loisirs





Sur PC CD et Mac CD Editeur : Microfolie's

Pour les fans de "Questions pour un champion", l'éditeur a inclus une liste de records dans le monde animal. Pour savoir une bonne fois pour toutes qu'un guépard peut atteindre 98 km/h en 3 secondes. Non, je ne sais pas quand par le prochain vol pour New York.



Une carte du monde commentée permet de situer les plus gros prédateurs présents sur le globe.



Prédateurs

Collection Paroles d'images

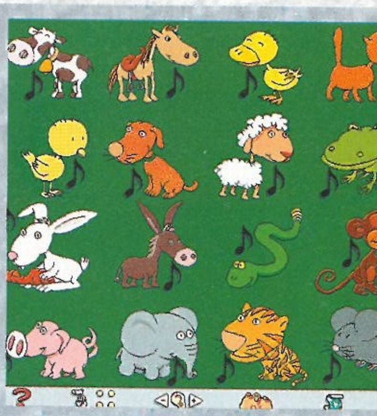


Sorti il y a quelque temps déjà, ce produit à haute teneur culturelle est une aubaine pour les passionnés de bestioles carnivores et de grands espaces. Selon ce qui les intéresse, ils peuvent se pencher sur les mœurs des félins, des requins, des rapaces, des crocos, des ours, etc. Les photos qui agrémentent les propos énoncés très clairement par la voix off sont (une fois n'est pas coutume dans cette collection) de toute beauté. Le seul défaut de ce CD concerne les séquences filmées, trop peu nombreuses et saccadées (un détail qui n'enlève rien au charme et à l'utilité de ce produit). Aussi, un conseil d'ami : cette mini-encyclopédie à mini-prix (79 francs environ) doit impérativement figurer dans votre ludothèque.

Les vacances de Camisole



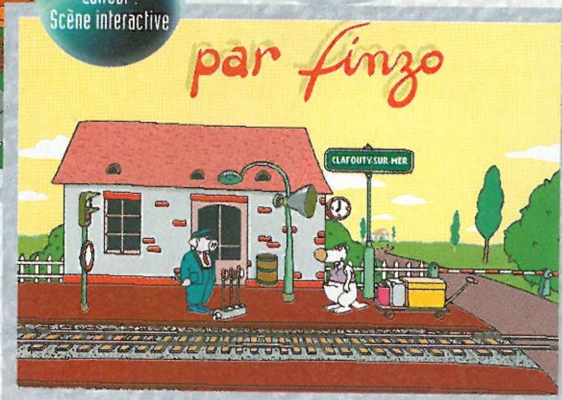
Finzo, le graphiste de ce produit, a été fortement influencé par d'illustres dessinateurs comme Gotlib. Il est seul responsable des aventures déjantées de mademoiselle Camisole, gentil kangourou qui veut voir la mer. Hélas, à peine arrivée à la gare de Clafouty-sur-Mer, on lui apprend que la mer a été avalée par un géant dénommé Grand-Patrac... Délirantes autant qu'amusantes, ces vacances virtuelles plairont à tous ceux, petits ou grands, qui rêvent d'évasion. Un simple clic, et le tour est joué !



Un CD-Rom adapté aux 3-10 ans, qui contient une multitude de jeux ludo-éducatifs excellents (même les grands apprécient, c'est pour dire...).



Sur PC CD et Mac CD Editeur : Scène interactive



Dès son arrivée dans la gare de Clafouty-sur-Mer, Camisole est confrontée à d'étranges personnages.

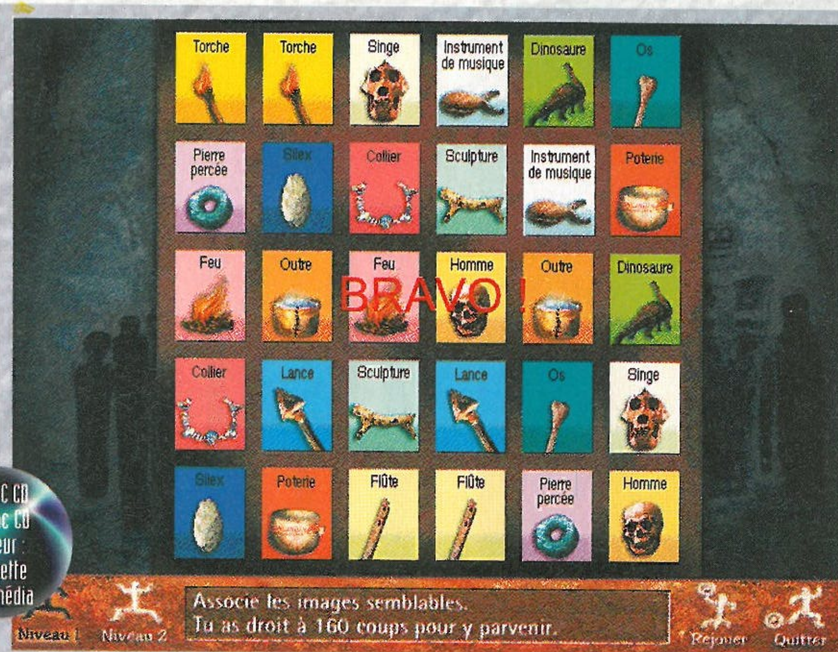
La Préhistoire

Collection Tout l'univers multimédia



Si l'on excepte le tutoiement et les infos parfois trop succintes (dans le lexique notamment), ce CD offre une excellente introduction à l'un des thèmes favoris abordés en classe de Cinquième : la Préhistoire. Une immersion totale qui fait voyager l'utilisateur dans le temps pour savoir comment vivait l'*homo erectus* ou comment le feu fut découvert. Les définitions et autres commentaires ne manquent pas et les dessins sont très explicites. Ajoutez à cela des petits jeux pour apprendre - et se souvenir - en s'amusant, des mini-reportages et quelques interviews choisies, et ce titre deviendrait presque un incontournable.

Sur PC CD et Mac CD
Editeur : Hachette Multimédia



Tout commence il y a au moins trois millions d'années. Un plongeon dans le temps commenté par un vrai pro(f) pas forcément rébarbatif.

À partir de la carte, il est possible de découvrir un à un les 9 chapitres qui composent l'œuvre originale de J.M. Barrie.

J.M. Barrie's

Peter Pan

Sur PC CD-Rom
Editeur : Europress



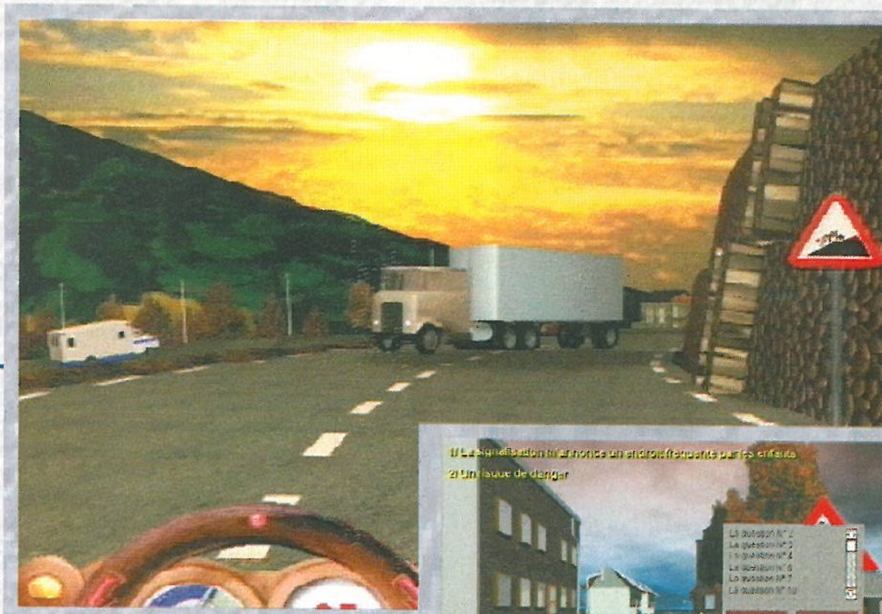
Destiné aux 4-9 ans (c'est évidemment écrit sur la boîte), ce titre de la collection "Ubi Poche Junior" reprend, dans les détails, l'histoire écrite par le très british James Matthew Barrie. Sans lui, pas de "Paiteur" (la voix off prononce le prénom de la sorte) Pan ! Écrit au début du siècle, ce récit d'aventures exotiques a marqué des millions d'enfants à travers le monde. Ce CD permet de (re)découvrir l'œuvre originale, avant que Disney y ait mis le nez dedans. Hélas, si les illustrations sont belles et l'interface originale, la bande-son n'est pas des plus convaincantes. Quant à l'animation des héros du "pays de nulle part", elle est quasi inexistante. Un ludo-éducatif qui plaira aux plus jeunes.

Code de la route 3D

Sur PC CD-Rom
Editeur : MMC Multimédia



Avant de conduire la Porsche que l'on vous a offerte pour votre anniversaire, il faut passer le permis... et avant tout le Code de la route. Passage obligé et stressant dans l'apprentissage du jeune conducteur, le Code de la route demande pas mal de qualités : beaucoup d'attention, un soupçon de réflexion et une certaine rapidité. Ce Code de la route en 3D, avec ses tests par thèmes (400 questions sur la circulation, le stationnement, la signalisation, les priorités, etc.) aurait été une réussite si les développeurs l'avaient rendu plus vivant. Ça manque de fun, partout, tout le temps ! En 3D, certes, mais triste à mourir. Réservé aux inconditionnels.



Un Code de la route en 3D ? Original, mais il manque une sérieuse dose d'humour.

Treize fautes, pas moins, pas plus ! Heureusement, le bilan détaillé est là pour vous aider.

pipole

Récemment sur le devant de la scène avec Dungeon Keeper, Peter Molyneux a sorti, en 1989, son premier jeu, Populous, qui a tout secoué à l'époque. Depuis, Peter est l'un des développeurs les plus cotés. Nous remontons dans le temps pour le titiller sur ses souvenirs des premiers instants, pour savoir comment tout a commencé pour lui.

Peter Molyneux

De Populous à Dungeon Keeper

> "Je n'ai donc pas très bien démarré dans le monde des jeux vidéo."

Comment est-ce que Peter Molyneux a pu entrer dans le monde des jeux vidéo ?

«Il y a une version longue, une version courte et une moyenne version. La version courte est : j'ai acheté un ordinateur. La version longue commence par ma mère et mon père qui couchent ensemble.»

Va pour la moyenne version, alors.

«J'ai monté une petite boîte appelée Falcon Computing, j'avais une vingtaine d'années, c'était à l'époque du Commodore 64, du BBC et du Sinclair Spectrum. Pour être un programmeur de jeux à succès et avoir une Ferrari, il suffisait d'écrire un clone de Space Invaders appelé 'Space Aliens Attack Mars' ou d'écrire un shoot'em up qui se passait autour des toilettes. Pour n'importe quel jeu, il suffisait de l'écrire, de faire de la pub, et il se vendait. On voyait sans arrêt à la télé et dans la presse ces histoires de programmeurs de jeux devenus riches en une nuit.»

Ces exemples montent à la tête du jeune Peter. *«Dans ma grande sagesse, j'ai décidé d'écrire une simulation économique appelée 'The Entrepreneur', ce qui était vraiment une idée stupide : personne ne voulait diriger une entreprise sur ordinateur, ce que les gens voulaient c'est tirer sur des trucs.»* Le marché n'était pas encore ce qu'il est aujourd'hui, il n'y avait pas vraiment d'éditeurs, à peine un qui se consacrait aux jeux. Peter décide de s'auto-éditer, plein de confiance.

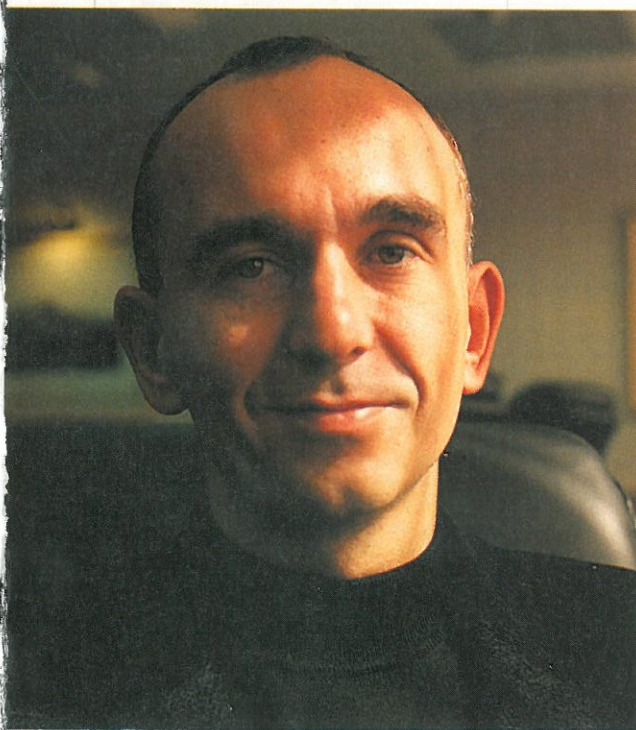
«J'ai donc écrit 'The Entrepreneur', j'y ai passé beaucoup de temps, et c'était un bon jeu. Quand je l'ai terminé, j'ai décidé de passer une annonce dans un magazine pour le vendre. Une pleine page, je ne sais plus comment j'ai pu payer ça. J'avais un petit bureau, horrible, à l'intérieur d'un entrepôt, et je me suis dis : 'Je vais recevoir beaucoup de commandes pour ce jeu, ma boîte aux lettres n'est pas assez grande'. J'ai donc agrandi le trou de la boîte aux lettres, dans ma porte. Puis j'ai calculé précisément le jour où toutes ces commandes arriveraient. J'ai même prévenu le bureau de poste du coin que j'attendais beaucoup de courrier, et je me suis assis près de la porte et j'ai attendu. J'ai d'abord été surpris de n'entendre arriver qu'un facteur, j'imaginais qu'ils seraient plusieurs avec des gros sacs. Et au milieu de cette énorme boîte aux lettres, je n'ai trouvé que deux enveloppes. Je n'ai eu que deux commandes, et je suis sûr que ma mère est responsable de l'une d'elles. Je n'ai donc pas très bien démarré dans le monde des jeux vidéo.» Si vous êtes la deuxième personne, gardez soigneusement 'The Entrepreneur', ça vaudra de l'or plus tard. *«Ensuite, j'ai longtemps bossé pour des sociétés londoniennes, j'écrivais des bases de données. J'ai détesté faire ça. J'avais beaucoup d'ennuis, parce que je rajoutais des images, du texte et des sons à mes programmes de bases de données, comme pour les transformer en jeu d'aventure.»*

Les clients n'apprécient pas, et Peter Molyneux décide d'être son propre patron pour ne plus avoir ce genre de problème. *«J'ai ensuite monté une boîte appelée Taurus, pour faire des bases de données sur Amiga, ce qui était une autre idée stupide. La raison pour laquelle nous nous sommes lancés dans les bases de données sur cette bécane est qu'au début, nous avons reçu un coup de fil de Commodore qui nous demandait :* **'Nous aimerions beaucoup que vous portiez vos programmes sur notre nouvelle machine, l'Amiga'.** *Ce qui était complètement étrange, vu que nous étions une toute petite société, et n'étions que deux. Nous avons donc rencontré une personne très importante chez Commodore qui nous a dit qu'elle nous donnerait 10 machines gratuitement pour que nous adaptions notre produit sur Amiga. J'ai dit que cela nous demanderait 6 mois de travail, elle était très contente. Ce n'est qu'à la fin du rendez-vous que j'ai compris qu'il y avait une autre société qui s'appelait Taurus, spécialisée dans les réseaux. Commodore voulait faire développer les réseaux sur Amiga. Je me suis demandé si je devais dire que nous n'étions pas la bonne société, et abandonner l'idée de ces 10 machines gratuites. Finalement, je n'ai rien dit.»*

LES PREMIERS JEUX

«Avant Populous, j'ai écrit un jeu appelé Druid 2 : the Enlightment, une conversion du C64 vers l'Amiga. Je ne connaissais rien aux jeux vidéo, je me suis rendu à Londres pour voir les gens de Firebird. Ils m'ont demandé si je savais programmer, j'ai dit oui, j'ai dit que j'avais même programmé mon propre jeu 'The Entrepreneur', sans leur dire que j'en avais vendu deux exemplaires seulement. Mon interlocuteur m'a alors dit : 'Notre ambition est que ce jeu tourne en une frame (1)', je ne savais pas ce que cela voulait dire, j'ai alors rétorqué : 'Mon ambition est qu'il tourne en 10 frames (2)'. Il m'a regardé bizarrement, j'ai compris que j'avais dit une bêtise, et j'ai ajouté : 'Je blaguais !'.» Cette conversion fut, comment dire, plutôt ratée, rien de bien extraordinaire. Peter Molyneux se lance donc dans son premier projet vraiment personnel, hormis le fameux 'The Entrepreneur', Populous. Un jeu en avance sur son époque, un jeu visionnaire. *«Je détestais, et je déteste toujours les jeux qui sont basés sur le tour par tour. Mon tour, ton tour, mon tour, ton tour... Je voulais créer des mondes. Nous avons d'ailleurs eu une discussion houleuse chez Bullfrog, à l'époque de Populous, parce que les autres voulaient ajouter une touche Pause. Je n'étais pas d'accord, je ne trouvais pas normal que mon monde s'arrête parce que le joueur va aux toilettes ou part chercher un café.»*

À l'époque, nous trouvions toutes les idées de Populous complètement géniales, il est amusant d'apprendre que nombre d'entre elles sont arrivées par accident. *«Toute l'interface tournait autour du fait qu'il y avait ce carré en vue isométrique au milieu de l'écran, c'était donc très naturel de mettre toutes les icônes autour. Au tout début, on ne pouvait pas changer le terrain. Je ne sais pas si je dois raconter ça, c'est une mauvaise confession... La raison pour laquelle j'ai rajouté la possibilité de modifier le terrain est que je n'arrivais pas à écrire une routine qui déplaçait les petits personnages d'un point A à un point B en leur faisant contourner les obstacles. Je n'y arrivais*



pas, j'ai donc contourné le problème en permettant au joueur de modifier la map.»

Avec un jeu pareil, aussi révolutionnaire, on peut imaginer que Peter devait crouler sous les propositions mirifiques pour faire éditer son jeu. *«J'ai terminé Populous en avril 1989. Quand nous avons fait le tour des éditeurs avec Populous, en leur expliquant que c'était un jeu avec des petits bonshommes qui couraient sur un paysage, on nous a demandé comment on tirait sur ces personnages. On a répondu qu'on ne leur faisait rien, qu'on était juste un Dieu. Certaines personnes pensaient que l'idée était stupide, qu'on n'en ferait jamais rien, nous nous sommes donc fait jeter par pas mal d'éditeurs, comme US Gold par exemple. Et à cette époque, nous étions très pauvres, je finançais la société en poussant mes cartes de crédit à la limite, puis en en prenant d'autres. J'avais plein de cartes de crédit.»*

PREMIER SUCCÈS

C'est finalement Electronic Arts qui a accepté le jeu. *«À cette époque, ils débutaient tout juste en Europe, ils n'avaient pas de produit et désespéraient d'en trouver. Notre contrat avec Electronic Arts était vraiment atroce : nous touchions un pourcentage très faible, et nous étions engagés avec eux pour tous les jeux que nous allions faire à l'avenir. Nous étions naïfs.»*

Cette naïveté, face au business, coûtera cher à Peter Molyneux et Bullfrog. *«Le jeu a très bien marché dès le début, tout le monde chez Electronic Arts était très content et nous demandait comment on se sentait avec un tel succès ; ce qu'ils oubliaient, c'est que notre contrat stipulait qu'ils n'avaient pas à nous payer avant un an après la sortie du jeu. Finalement, je suis allé réclamer de l'argent à EA, sinon nous allions mourir.»* L'équipe de Bullfrog devient vite l'attraction, tous les yeux se braquent sur elle. *«Nous étions installés dans le bureau le moins cher que nous avions trouvé. Au dernier étage, au-dessus d'une très vieille dame qui occupait le rez-de-chaussée et le premier étage. Elle n'avait pas quitté son appartement depuis dix ans, elle était très malade, elle avait une très mauvaise mémoire (maladie d'Alzeihmer). Quand nous arrivions le matin, elle pensait que nous venions la violer, et elle s'enfuyait. Elle faisait de très étranges bruits quand elle passait d'un étage à l'autre. Un jour, après la sortie de Populous, des Japonais de Fujitsu sont venus nous voir. Ils ont franchi la porte, ont commencé à monter et sont tombés sur la vieille qui descendait à reculons, nez à nez avec son énorme postérieur. Elle a pris peur et les a chassés avec une serpillière. Peu après, j'ai reçu un coup de fil des Japonais : «Peter, nous avons essayé de monter dans votre bureau, mais votre secrétaire ne nous a pas laissés entrer.»*

MANQUE DE CONFIANCE

Bien que loin d'être timide, Peter Molyneux manque de confiance quand il s'agit de ses jeux. *«Je me souviens du premier journaliste venu nous voir, il travaillait pour un magazine anglais, "Ace". Pour moi, c'était un journaliste connu, j'étais très tendu quand il est venu. Je lui avais envoyé le jeu, mais je ne savais pas ce qu'il en pensait. La seule chose que je savais, c'était que les journalistes adorent se saoûler, alors je me suis dit que je devais le saoûler absolument. Nous sommes allés au pub, et nous avons parlé de tout sauf du jeu. Je ne voulais pas aborder le sujet. Nous avions bu à peu près 8 pintes chacun, je commençais à me sentir mal, et finalement je lui ai demandé ce qu'il pensait de Populous. Il m'a répondu que c'était le meilleur jeu auquel il ait jamais joué. J'ai tout de suite pensé qu'il disait ça parce qu'il était ivre. Il m'a dit que non, et qu'il trouvait Populous exceptionnel. Je me suis dit qu'il ne devait plus jamais jouer au jeu, sinon il ne l'aimerait plus. De retour au bureau, il m'a demandé de faire une partie à deux en link avec lui. Pendant qu'il ne regardait pas, j'ai coupé le fil qui reliait nos deux Amiga, et j'ai dit que cela ne fonctionnait plus.»*

Puis il a fallu se rendre à l'évidence, Populous était un énorme succès. *«C'était très étrange, le succès de Populous a vraiment changé ma vie presque en une nuit. Le jeu était premier partout, tout le monde en parlait, et nous n'avions toujours rien touché. Juste après Populous, nous avons écrit le data-disk, puis nous avons démarré Powermonger. Deux mois après, à peine. Et c'est là que j'ai subi les premières pressions d'Electronic Arts. Tout le monde voulait un nouveau jeu Bullfrog.»*

Ce sont ces pressions qui ont poussé Peter Molyneux à quitter Bullfrog, devenu trop énorme, trop compliqué, pour fonder à nouveau sa propre boîte, LionHead, où tout resterait à échelle humaine. Malheureusement, ces pressions avaient déjà causé des dégâts. *«Powermonger est une vraie tragédie. J'étais assis en train de finir le programme, avec tous ces gens d'Electronic Arts, derrière, qui attendait le jeu. Avec deux ou trois mois de développement en plus, Powermonger aurait été un jeu vraiment excellent. Quel dommage !»*

LA GRENOUILLE QUI VEUT SE FAIRE PLUS GROSSE QUE LE BŒUF

Depuis Populous, Bullfrog n'a cessé de grandir. De plus en plus de moyens entraient dans la société, poussée par Electronic Arts. Malgré l'argent rapporté, l'équipe reste dans les locaux pourraves au-dessus de la vieille dame. *«Ces bureaux nous permettaient de faire des tas de choses stupides que nous n'aurions peut-être pas pu faire dans des locaux plus sérieux. Nous avions par exemple tous ces jeunes testeurs qui venaient débugguer nos jeux, des jeunes de 14-15 ans recrutés dans les écoles alentour. On les traitait vraiment mal. On jouait à 'Testeur Space Invaders' avec eux : on les alignait au fond du bureau, et ils devaient se déplacer de côté en faisant 'hu-ho-hu-ho', et on leur jetait des balles.»* Peter imite les aliens de 'Space Invaders' qui se déplacent, *«S'ils étaient touchés, ils devaient tomber par terre. Ça a mal fini, l'un d'entre eux a dû être emmené à l'hôpital.»* Les jeux de Peter Molyneux, et plus largement ceux de Bullfrog, ont tous été des succès. Tous ? *«Après Populous 2, j'ai travaillé sur Syndicate. Mais entre deux, il y a eu Flood, un jeu de plates-formes développé par l'un de nos programmeurs, Sean Cooper. Il était très fort, parmi les meilleurs. Je suis allé présenter le jeu avec lui à Gary, un journaliste de "The One". Sean jouait au jeu, tandis que Gary regardait et restait totalement silencieux, alors que Sean espérait qu'il dirait qu'il trouvait ça génial. Au bout d'un moment, Sean s'est levé, a jeté le joystick à l'autre bout de la pièce et s'est écrié :* 'Je sais que c'est de la merde, moi aussi je déteste ce jeu !'. *Je savais que c'était la fin de Flood. C'est le seul jeu Bullfrog qui ne fut pas un succès.»*

Malheureux de s'être transformé en businessman malgré lui, toujours coincé dans des réunions interminables, Peter Molyneux décide de partir, de laisser Bullfrog à Electronic Arts. Mais avant cela, il termine Dungeon Keeper qui sort en juillet dernier après deux ans de développement. Depuis, le jeu est toujours en tête des ventes. Cette année, Molyneux a fondé LionHead, sa nouvelle équipe, plus petite, plus concentrée. Son objectif est de réaliser son chef-d'œuvre annoncé pour 1999. *«Lionhead, aujourd'hui, rappelle les débuts de Bullfrog, c'est un peu comme avoir la chance de revivre sa vie et ne pas faire les mêmes erreurs. Nous nous sommes tellement amusés aux débuts de Bullfrog, à jouer aux jeux, faire des tas de choses délirantes, se saoûler. Et quand on s'amuse, on fait de bons jeux.»*

Seb

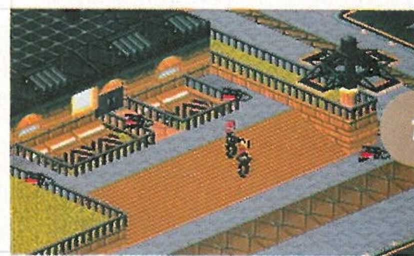
(1) C'est-à-dire raffraichir l'écran à chaque balayage, soit 50 images par seconde.
(2) soit 5 images par seconde, très lent !

LES JEUX DE PETER MOLYNEUX EN QUELQUES DATES :

1989 - Populous
1990 - Powermonger
1991 - Populous 2
1993 - Syndicate (1)
1994 - Theme Park (2)
1994 - Magic Carpet (3)
1997 - Dungeon Keeper (4)

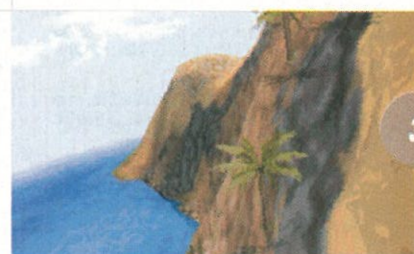
De 1995 à 1997, d'autres jeux Bullfrog sont sortis : Hi-Octane, Magic Carpet 2, Gene Wars, Syndicate Wars et Theme Hospital, mais Peter Molyneux n'était pas directement impliqué dans leur développement.


1


1


2


2


3


3


4


4

petites annonces

VENTES PC

Dép. 06. Vends carte mère 486: 400 F, proc. 486 DX4 120: 250 F, 8 Mo: 200 F ou le tout: 750 F à débattre. HDD 850 Mo Quantum: 500 F. Achète CM Pentium + Cyrix 166+ et sup: faire offre. Bruno, Tél. 04 93 9150 91. E-mail : bmnice@club-internet.fr.

Dép. 13. Vds imprimante couleur Canon BJC 600 très peu servie état neuf 1500 F scanner coul. motorisé Primax 900 F Scan Man Logitech 256 nvx gris 300 F tous avec boîtes - Drivers. Tél. : 04 42 50 23 14.

Dép. 13. Vends carte graphique S3 Trio et Matrox Mystique. Prix à débattre. Tél. : 04 91 75 46 13.

Dép. 13. Vends volant + pédalier Madcatz PC 350 F. Demander Baptiste, Tél. : 04 91 73 27 04.

Dép. 13. Vds cse dble-emploi imprimante couleur Canon BJC600 état neuf 1650 F scanner Logitech 256 niv de gris neuf 300 F carte vidéo Diamond Stealth 868 TR peu servi boîte 650 F. Tél. : 04 42 50 18 00.

Dép. 13. Vds cartes vidéo PCI SIS 6202/2 Mo et S3/2 Mo + drivers: 200 F l'une. Tél. : 04 42 89 82 20.

Dép. 13. Vends PC486 DX2166 Multimedia, 8 Mo RAM, DD 420 Mo, CD-ROM 4X, carte son Sound Blaster 16, boîtier mini-tour, écran, clavier, souris, joystick, lecteur 3"1/2 HD, le tout: 4000 F. Tél. : 04 90 53 14 48.

Dép. 13. Vends carte mère 486 PCI 200 F, carte vidéo Tseng Labs 1 Mo PCI 100 F, modem Zoltrix 14400Bps, carte mère 486 + DX33 + 8 Mo 300 F, Imp HP 550C 800 F, ondulateur 600 v ou 1000 v. Prix à débattre. Tél. : 04 91 46 34 56.

Dép. 14. À vendre P75, multimédia, 20 Mo, 850 Mo, Trident S-VGA 1 Mo, carte son comp. SB, écran 15", CD-ROM Sony 2X, HP 100W, joypad, clavier, souris, DOS 6.2, Windows 3.1. Contacter Mickaël au 02 31 64 32 02.

Dép. 16. Vends disque dur PC: 1,6 Go et 500 Mo + carte mère 486DX400. Tél. : 05 45 98 52 35, Philippe Rebaudo (entre 19 h et 21 h en semaine).

Dép. 25. Vds Cyrix 120+ sur c. m. Asustech 256 Ko Pb avec 16 Mo EDO, HD Quantum Fb 1,260, CD 4X, Diamond Stealth 64 2 Mo VRAM, SB16 PNP, Win95 et accessoires: 4500 F écran 14": 950 F. Tél. : 03 81 37 81 07.

Dép. 25. Vends 486 DX2 66 multimédia, VLB, 8 Mo RAM, 256 Ko cache, DD 1,7 Go, écran 14'' NE, SB16, CD-ROM : 3500 F. Tél. : 03 81 95 23 84.

Dép. 26. Vends Cyrix 586 100, 16 Mo de RAM, DD 1,2 Go, écran 14" S-VGA, carte vidéo PCI 2 Mo, carte Sound Blaster, CD-ROM 2X, HP 80W: 4500 F. Tél. : 04 75 90 80 55, le week-end.

Dép. 27. Vends pour PC matériel: écran (14&15p) de 500 F à 1300 F, carte mère Olivetti DX 4/100. Lecteurs 3"1/2 100 F Streamer 120 Mo + cartouches 600 F et autres, PC Pentium 150 4000 F. Rassimot Jimmy, Tél. : 02 32 50 65 77.

Dép. 27. Vends P133 16 Mo écran 17" SB16 ASP DD 1,6 Go CD 4X carte vidéo S3 1 Mo 512 Ko cache 6500 F, Windows 95 installé. Tél. : 02 32 53 33 91.

Dép. 30. Vends écran 14" 700 F, carte ATI Mach 64350 F, CPU75 + carte mère évolutive 750 F. Tél. : 04 66 26 21 45 (Samuel).

Dép. 31. Vds DD Maxtor 400 Mo: 350 F, 16 Mo 60 ns: 400 F, carte wave Korg General Midi: 450 F. Proc. P75 + carte mère Asustech 512K cache: 700 F. Tél. : Laurent au 05 61 27 97 50.

Dép. 31. Vends boîtier + carte mère + CPU 75 + 8 Mo RAM + carte vidéo 2 Mo ext 2 Mo+ clavier + souris 2 500 F. Tél. : 05 61 59 97 23.

Dép. 31. Vds P60 16 Mo 420 Mo 14" 64EDO 15" 5 Go 12X AWE64 + AWE32 2X + modem USR 33600. Le tout 20000 F. demander Pierre au 05 61 26 41 51 ou par mail : tech@hol.fr

Dép. 35. Imprimante coul. Epson Stylus Colors II 720x720 DPI, achetée 2690 F le 18/05/96: prix 1800 F et carte graphique 3Dblaster PCI mémoire 4 Mo, achetée 1390 F le 14/ 05 /97: prix 990 F. Tél. : 02 99 34 14 60.

Dép. 37. Vds Intel P. à 200 MHz + Matrox Mystic 2 Mo + CM HX 256 Ko Pipeline + 32 Mo EDO + CD 8X Philips + disquet. Sony+ Sound Blaster 16 PNP + DD 1,1 Go Conner + 14" basse radiation + souris Logitech+...: 6600 F à déb. Tél. : 02 47 53 73 67.

Dép. 37. Vends imprimante jet d'encre noir et blanc HP Deskjet 510: 800 F. Vds carte vidéo PCI 1 Mo SIS: 150 F. Tél. : 02 47 42 20 56 après 17 h ou laisser un message sur le répondeur.

Dép. 38. Urgent vds imprimante couleur Star + 2 recharges couleur : 500 F. Demander Sébastien au 76 55 40 12.

Dép. 41. Vds 486DX75 MHz 16 Mo RAM CD-ROM 4X Sound Blaster Pro enceinte Win95 pack Office Word7 Excel Schedule écran 14" 4 500 F. Gora Richard 35 rue d'Auvergne, 41300 Salbris. Tél. : 02 54 97 30 99.

Dép. 42. Vds proc. P75 200 F. Bourrat Jean Michel au Bourg, 42360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 44. Vends gamepad Sidewinter de Microsoft 200 F frais d'envoi compris (état neuf avec boîte. docum./CD installation). Demander Yann au 02 40 05 40 19.

Dép. 44. Vds 150 disquettes HD 1,44 Mo: 150 F, vds filtre écran minéral (du 14" au 173): 50 F. Tél. : 02 40 84 09 45 ou Kobby: 06 69 20 54 04.

Dép. 45. Vds carte mère ASUS avec P120 et ventilateur: 1000 F; carte fille Midi Korg wave upgrade: 400 F ; carte G FX Diamond Stealth 64 vidéo VRAM 2 Mo: 500 F; joystick Wingman Extreme: 200 F. Tél. : 02 38 73 55 32, Patrice.

Dép. 51. Vds Cyrix 166+ écran 15" + DD 1,7 Go + Matrox Millenium 2 Mo + carte Sound Blaster 16 PNP + HP + imprimante 24 aiguilles couleur Panasonic + carte mère 512 Ko, 32 Mo EDO et CD-ROM 6X: 12500 F. Tél. : 05 26 86 09 08.

Dép. 51. Vds 4 barrettes 1 Mo de RAM 100 F ports compris. Contacter Xavier. Tél. : 03 26 67 33 16 après 19 h.

Dép. 55. Vends modem Hayes Accura 28 800 bits/s, scanner Logitech Scaman 256 niveaux de gris 1050 F frais de port inclus. Ecrire à Lupini Frédéric, 2 les Vitelots, La Nourière, 55 240 Bouligny, ou e-mail : XLupini@aol.com.

Dép. 57. Vends carte graphique S-VGA Western Digital 1 Mo ISA: 150 F. Tél. : 03 87 02 20 96 Alexandre après 18 h.

Dép. 57. Vends carte mère Pentium 256 Ko + CPU P75, overclocké à 90 MHz + 16 Mo RAM + ttes les docs 1100 F. Carte vidéo Cirrus Logic 5434 PCI + docs drivers 150 F. Tél. : 03 87 03 28 93, le soir, Seb.

Dép. 57. Vends carte mère 486 DX2 66 avec microprocesseur et 8 Mo de RAM. Tél. : 03 87 51 60 26.

Dép. 59. Vds carte graphique S-VGA PCI 32 bits 1 Mo ext. 2 Mo: 200 F port compris. Tél. : à Philippe au 03 27 79 25 24.

Dép. 59. Vds 4x4 Mo RAM 32 bits EDO: 200 F la paire; Cyberman état neuf: 300 F. Tél. : 03 20 05 22 77. Demander philippe le soir.

Dép. 60. Vds Pentium 75 16 Mo RAM DD 1 Go (Packard Bell) écran 14" CD-ROM 4X + 2 souris + 1 micro + enceintes + SB Pro + logiciel: Office Pro + Norton Utilities + Works. Acheté 13000 F cédé 6000 F. Tél. : 03 44 88 14 09.

Dép. 60. Vds 486DX250 8 Mo DD 250 Mo video VLB SB Pro boîtier moyen tour 2700 F avec 14" 3 400 F. Vds c. m. 486 PCI VLB 256 cache 200 F. Vds 4 Mo 30 pins 200 F lecteur CD 4x 200 F Mitsumi. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vds CDx4 + SB Pro: 250 F; carte mère 486, CPU DX2 66, carte ctrl: le tout 500 F. Demander Raphaël au 03 21 37 76 27 (rép.).

Dép. 62. Vds carte son 80 F SB 8, carte vidéo PCI Cirrus Logic 130 F. Tél. : 03 21 92 19 44, Claude le week-end.

Dép. 62. Vds boîtiers disq 50 et 100. S'adresser à Samuel au 03 21 77 02 49.

Dép. 62. P166+ multimédia 16 Mo RAM 1,3Go DD 256Ko cache S-VGA 1 Mo écran 14'' CD-ROM 4x SB16 installé : W95 + utilitaires + jeux (08/96). Tél. : 03 21 57 43 97 (après 19 h). Urgent !! 5800F.

Dép. 68. Vds P210MMX ss gar. avec Bus 83!! indice Cpumark32=459!! ou vends pièces détachées de haute qualité!! Prix hyper-intéressants. Tél. : 03 89 45 37 75, David.

Dép. 69. Vds PC 486DX2 66 MHz 8 Mo RAM, DD 550 Mo, CD-ROM 2X, écran S-VGA, Windows95. Sound Blaster 16. Prix: 4 500 F. Tél. : 04 78 74 17 64.

Dép. 69. Pentium 200 Cyrix Triton 3 256 Ko cache 6ns 32 Mo DD 2,5 Go cg 3D Virge 4 Mo EDO Acc 3D CD 10X écran 15 digital cs wave 32 3D Norton utilities, MSoffice 95, Autocad 13. Prix 9800 F. Tél. : 04 78 53 22 77 gar 5A.

Dép. 69. Vends Pentium 133 MHz avec jeu de composants Intel HX, DD 1,2 Go, Matrox Millenium 2 Mo Wram, écran 17", enceintes, carte son SB AWE32, contrôleur UWSCSI adaptec 2940 + CD-ROM 10XSCSI, modem 28 800 F état neuf. Prix 15 000 F. Tél. : 04 78 89 43 09.

Dép. 69. Vds carte graphique S-VGA ATI Mach 64 400 F (1 Mo RAM). Tél. : 04 74 60 14 25 à Mathieu.

Dép. 72. Vds moniteur Philips 14" brillance 1409 prix: 800 F. Vds 100 disks 3"1/2 DD: 50 F. Tél. : 02 43 94 26 85, Frédéric.

Dép. 75. Vends 486SX33 4 Mo DD 80 + DD 270 + carte Sound Blaster + écran couleur 14" VGA + Win 3.11 + 2 joysticks: 2 500 F. Tél. : 01 44 24 50 87 Fred.

Dép. 75. Vends PC IBM Aptiva encore sous garantie Pentium 166 MHz 16 Mo mémoire vidéo 2 Mo disque dur 2 Go CD-ROM 8x écran 15'' moniteur IBM multimédia modem Windows95, prix : 8000F. Tél. : 01 46 28 62 92.

Dép. 75. Vends PC 486 DX 2 80, 8 Mo, DD 550 Mo, écran 14", CD 2X, 2 HP, SB Pro, carte vidéo Cirrus 1 Mo, souris, clavier, Windows 3.11, DOS 6.22, Claris Works, Joystick: 3500 F environ. Tél. : Sylvain au 01 43 64 40 82 dès 18 h.

Dép. 75. Vends Pentium 100 16 Mo DD 1 Go4 Sound Blaster 16 PNP carte vidéo S3 64+PCI à 2 Mo lecteur CD Sony 4X cache WB 256 modem 14400 répondeur enregistreur olifax voice écran 15" clavier + joystick Win95: prix 7500 F. Tél. : 06 09 66 24 12.

Dép. 75. Vds QIC Sauv. 420MB 750 F, c. graph. Cirrus Logic vib 300 F, c decomp. MPEG Blaster PM400 700 F, SIMM 4 Mo 100 F, Scanman Color + c. bus vlb. Tél. : 01 64 09 24 65.

Dép. 75. Vds CPU P75 Intel 300 F, 2x4 Mo RAM EDO 2X100 F, carte mère Asus P55TP4xEG 600 F. le tout à 1000 F. Tous les prix sont à débattre. Demander Vincent au 01 45 44 01 77 (répondeur).

Dép. 75. Vds 486DX33 4 Mo RAM 250 Mo DD CD-ROM 2X carte son compatible SB Pro: 2 500 F. Tél. : 01 40 45 09 30.

Dép. 75. Vds PC Pentium 120, 256 Ko cache, RAM 16 Mo, DD 1 Go, écran Philips 14", C ROM 4X, SB 16, vidéo 1 Mo Diamond, Streamer 800 Mo, modem 28 800 bps, logiciels: Corel Wordperfect 6.1, DOS 6.2, Win 3.11: 5990 F. Tél. : 01 43 22 09 90.

Dép. 75. Vds pour PC le volant + pédales Mad catz à 250 F. Appeler Naresh au 01 43 31 01 48 ou 01 69 19 79 72.

Dép. 75. Vds DD Ultra Wide Baracuda 9 Go neuf: 5 300 F, DD 2,1 Go: 950 F (IDE). P200+, 16 Mo, SB 16, 14", CD x16, DD 2,1 Go: 5 400 F, mémoire 16 Mo: 390 F, processeur P200 pro et 200MMX. Fabrice, 01 69 46 29 82.

Dép. 75. Vds processeur 200MMX et carte mère Azustek Tx97E dernier modèle + tour maxi 300W double ventilo. Le tout sous garantie. Prix: 4 000 F. Cyril de Nrevaux, 42 Bld de la Tour Maubourg, 75007 Paris.

Dép. 75. Vds microprocesseur Intel Pentium 120 tjs sous garantie (6 mois): 500 F. Tél. : 01 43 73 49 55.

Dép. 76. vds P166, 32 Mo, CD x12, DD 2,5 Mo, SB, écran 17", millenium 2 Mo, modem...: 16 000 F. Tél. : 02 35 67 84 56, Richard.

Dép. 76. Vds Sound Blaster 16 PNP: 200 F et carte fille Maxi Korg Wave ss garantie: 500 F. Tél. : 02 35 75 33 29 le soir.

Dép. 77. Vends Sound Blaster AWE32: 800 F. Vends carte 486 PCI + 586 133 + 16 Mo + carte vidéo PCI: 1 500 F. Tél. : 01 60 07 16 09.

Dép. 77. Vends Pentium 200, 16 Mo, CDx10, SB, HP 80W, DD 2,5 Go, S3 Virge 4 Mo EDO RAM, écran 15", boîtier mini-tour: 7990 F. Vds 386 SX 33, 4 Mo, DD 40 Mo, écran 14": 990 F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 77. Vends PC Cyrix 166, 32 Mo, 512 cache S3 Trio 64v, DD 2,5 Go, écran 15", CD-ROM 12x, Sound Blaster 16 PNP: 8300 F. Tél. : 01 64 10 03 09. Demander Sébastien.

Dép. 77. vds PC 486DX33, DD 170 Mo, RAM 8 Mo, CD-ROM 3X, c. SB Pro, écran 14" S-VGA, c. graphique 1 Mo Prodesigner, DOS 6.2, Windows 3.1, prix: 4500 F à débattre. Tél. : 01 64 20 28 51 de 14 h à 20 h.

Dép. 77. Vds Hewlett Packard 486DX2 50 DD 170 Mo 8 Mo de RAM carte Sound Blaster 16 CD-ROM 2X Prix 3500 F Tél. : 01 64 09 53 07.

Dép. 77. Vds scanner couleur (neuf) : 700 F, imprimante HP couleur : 1400 F, lecteur CD-ROM SCSI : 250 F, carte SCSI Aduptec 1515 : 300 F, CD vierges : 20 F. Demander David au 01 64 52 48 98.

Dép. 78. PC 486 DX2 80, 12 Mo RAM, DD 850 Mo, CD 4x, carte vidéo vlb et carte son 16 bits. Prix 4500 F. Tél. : 01 39 16 17 31 après 8 h.

Dép. 78. Vd PC Pentium 120 en TB état, Matrox Mystique, CD-ROM 8x, 32 Mo RAM EDO, SB 16, DD 1,7 Go, enceinte 80W, écran 15", valeur 13000 F vendu 9500 F. (récent). Appeler Stéphane au 01 30 99 00 31 (ap. 20 h).

Dép. 78. Vds 486 DX4 100 MHz, 8 Mo de RAM, disque dur 420 Mo, carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo ext. 2 Mo, écran 14", clavier, souris. 2 500 F. Tél. : 01 30 95 28 99.

Dép. 83. Vds CPU Cyrix 200 1000 F DD quantum fireball 3, 2 Go 1100 F. Achète carte 3Dfx. Tél. : 04 95 69 42.

Dép. 84. Vds P100 overclocké 120, 16 Mo de RAM, HDD 1,6 Go, CD 12x, carte son 16 bits cp SB, carte S-VGA 1 Mo, écran 14'', Win95 installé, 6000 F. Tél. : 04 90 08 27 77. Demander Pierre.

Dép. 89. Vends CM + processeur Intel P133 + 24 Mo RAM. Le tout : 1000 F. Tél. : 03 86 88 64 29. Téléphoner le W-E.

Dép. 92. Vds 486 DX 66 8 Mo de RAM dd 520 Mo carte vidéo 1 Mo lecteur CD 2x Sound Blaster 8 + Windows 3.1 DOS 6.2 + jeux prix : 4500 F. Tél. : 01 47 33 76 21 (possibilité d'installation de MSOffice Pro).

Dép. 92. Vds imprimante BJC-150 canon neuve : 750 F. Vds imprimante Amstrad BMP 2160 (B état) : 250 F. Desjardins Thierry, 49 rue de Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 01 47 08 46 49.

Dép. 95. Vds PC 486SX 8 Mo CD-ROM 8x carte Sound Blaster16 disque dur 751K écran 17" 3000 F. Tél. : 01 39 84 30 21.

Dép. 95. Pentium 200 multimédia 2,6Go 32 Mo 15 p Trinitron CD-ROM 12x carte son Windows Word Excel jeux val. 14500 F, cédé 8950 F sous gar. Tél. : 01 34 28 14 27.

ACHATS PC

Dép. 78. Achète disque dur, utils à bas prix. Tél. : 01 39 10 97 75 tous les jours après 18h. Contacter Aygub.

AUTRES VENTES

Dép. 59. Vds console NES + 2jeux (Super Mario Bros 3 + Star Wars) + Game Genie + 2 manettes. Console Amstrad gx4000 + 1 jeu (course de voitures) + 2 manettes. Le tout 550 F. Tél. : 03 27 91 98 98.

Dép. 75. Vends alimentation 12 volts, 7 ampères, 500 grammes pour compétition voiture modélisme. Tél. : 06 60 97 45 79.

JOBS

Dép. 31. Recherche programmeur PS-X expérimenté pour portage jeu 3D temps réel. Disponible immédiatement. Basé à Toulouse. Contact : Georges + Fred au 05 62 30 49 37.

Dép. 94. Infographiste 2D (Deluxe Paint/Photoshop) & 3D (3D Studio 4/Max) cherche emploi. Daniel Rocha, 5 rue Auguste Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 01 48 52 76 59.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**

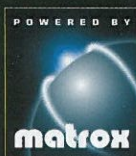
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

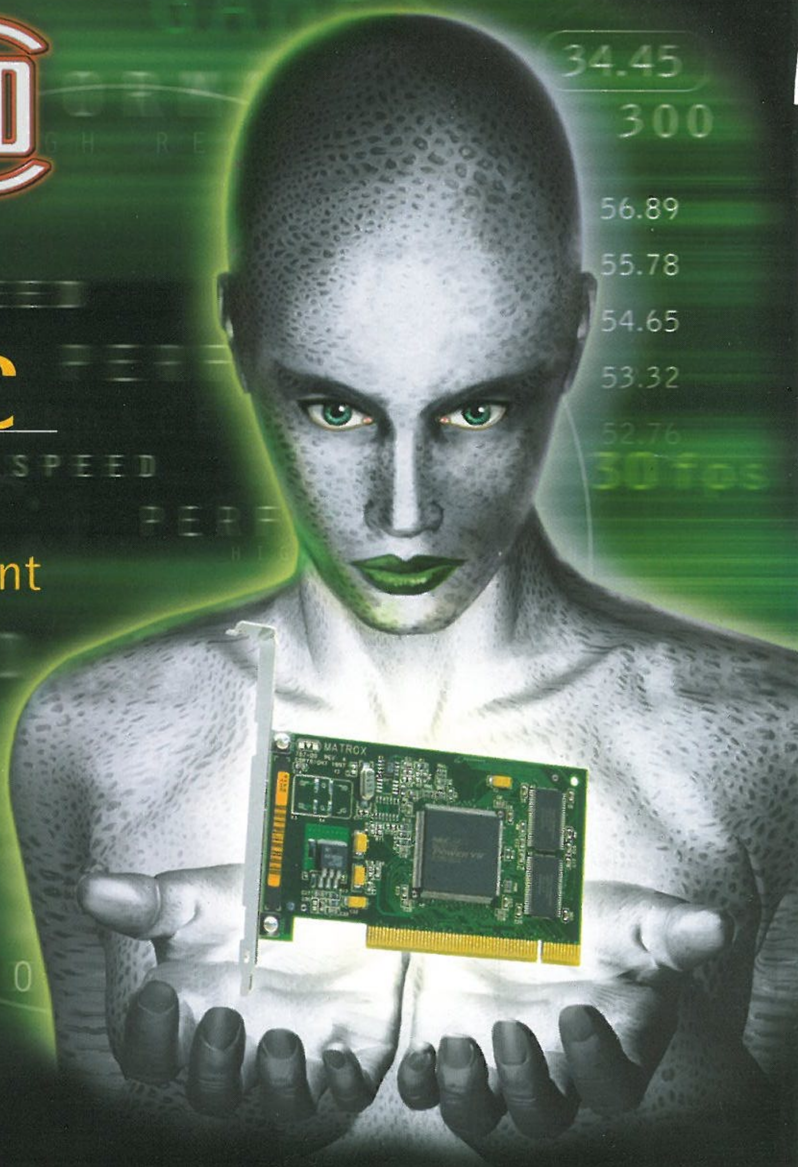
JOYSTICK 86 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ AUTRES

MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.



Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec 20 démos de jeux et trois titres 3D exceptionnels : dont Ultimate Race. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !

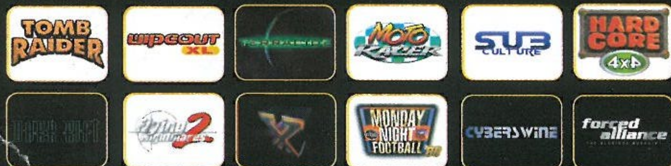




En bonus - jeux 3D :



Et plus de 20 démos dont :



Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium 133
- Contrôleur 3D Power VR2

matrox

http://www.matrox.com/mga



Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX,
Au Québec, appelez: (514) 969-6330